DO WYGRANIA GRY: **MAD DOG 2, MENTOR, MAGICZNA KSIĘGA**

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 11/94 (10) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 18.000 zł

11/94
LISTOPAD

System Shock

DELTA V

Valhalla

Grafika z „Inferno"

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

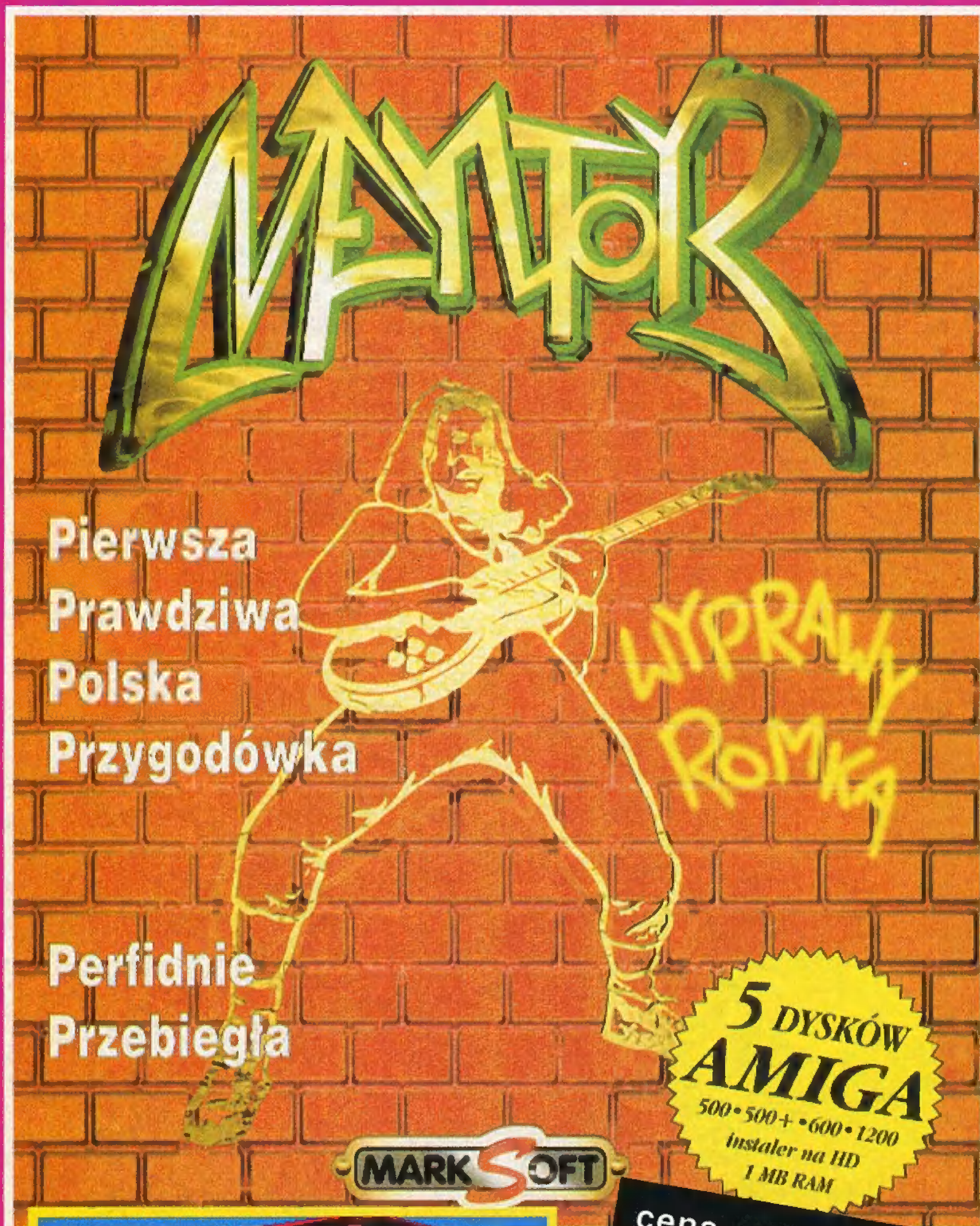
Sean 94

Komputery **kontra** Konsole

MARK SOFT

UL. LIPIŃSKA 2,
01-833 WARSZAWA
TEL. (0-22) 343-921 wew. 12
FAX (0-2) 633-66-86

W OFERCIE PONAD 650 TYTUŁÓW!!! AMIGA, PC, PC CD-ROM, CD32, C-64



cena
355000,-





...możesz zwiedzać odległe planety, robić interesy z obcymi istotami, budować tratwy na bezludnych wyspach oraz grać koncerty w wioskach murzyńskich...

AMIGA CD32	
Dangerous Streets	520
Summer Olympix	520
Surf Ninjas	520
Trolls	520
Whales Voyage	520

AMIGA	
1869	350
Addiction	345
Apidya	280
Assassin	280
Big 100 (100 gier)	495
Body Blows+Superfrog+Overdrive	680
Brides of Drakula	295
Dangerous Streets	280
Demon Blue	170
Euro Soccer	280
F16 Combat Pilot	170
Flight of the Intruder	270
Furry of the Furries	525
Gear Works	280
Genesia	525
MENTOR	355
Olympiad Collection	185
Oscar	260
Skidmarks	410
Tornado	550
Trolls	235
Uridium II	390
Winter Supersports	235
Worlds of Legend	465
Oscar (A1200)	280
Skidmarks (A1200)	410
Tornado (A1200)	575
Trolls (A1200)	260

IBM PC	
1869	345
Addiction	345
Big 100 (100 gier)	495
Classic Collection (4 gry)	525
Colossus (4 gry)	430
Covergirl Strip Poker	415
Dangerous Streets	280
Demon Blue	170
Euro Soccer	280
F16 Combat Pilot	170
Flight of the Intruder	270
Furry of the Furries	525
Gear Works	280
Genesia	525
Oscar	305
Stunt Driver	195
Surf Ninjas	280
Tornado	580
Trolls	260
Valhalla	465
Walls of Rome	465
Winter Supersports	235
Worlds of Legend	465
Animals CD-ROM	490
Harpoon CD-ROM	490
Jack Nicklaus CD-ROM	490
Megafortress – Mega Pack CD-ROM	490
Oceans Below CD-ROM	490
Patriot CD-ROM	490
Space Shuttle CD-ROM	490
Tornado CD-ROM	610
Walls of Rome CD-ROM	490

COMMODORE 64	
Demon Blue	55
Elvira Arcade Game	80
Elvira II (dysk)	195
F16 Combat Pilot	70
Mega Collection (8 gier)	195
Rodeo Games	55
Winter Supersports	80

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

Wszystkie ceny podane są w tysiącach złotych i są cenami detalicznymi, zawierają w sobie podatek VAT, nie zawierają kosztów przesyłki. Firma MarkSoft wysyła katalogi po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podawać typ komputera).

Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



CREATURE SHOCK

SPIS TREŚCI

Prenumerata krajowa (I kwartał)
Należność (3 x 18.000 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 listopada 1994 r.)

Kosmiczny symulator z super realistyczną grafiką stworzoną na profesjonalnym sofcie do ray-tracingu. Intro gry pokazuje jakieś latadło penetrujące zakamarki ciemnego kosmosu.

Leci sobie, leci... aż tu nagle – alarm na pokładzie! Wnętrze statku robi się czerwone od pulsujących ciągle świateł. Na monitorze widać nie zidentyfikowaną, wielką kreaturę podobną do ośmiornicy, która najzwyczajniej w świecie rozrywa pojazd na strzępy. W tym momencie jednoosobowa załoga rozpoczyna ewakuację – dziwne – niemalże równocześnie statek zostaje unicestwiony...

Otrzymaliśmy informację, że już przygotowuje się polską wersję językową tej gry. To będzie hit!?

★ PC



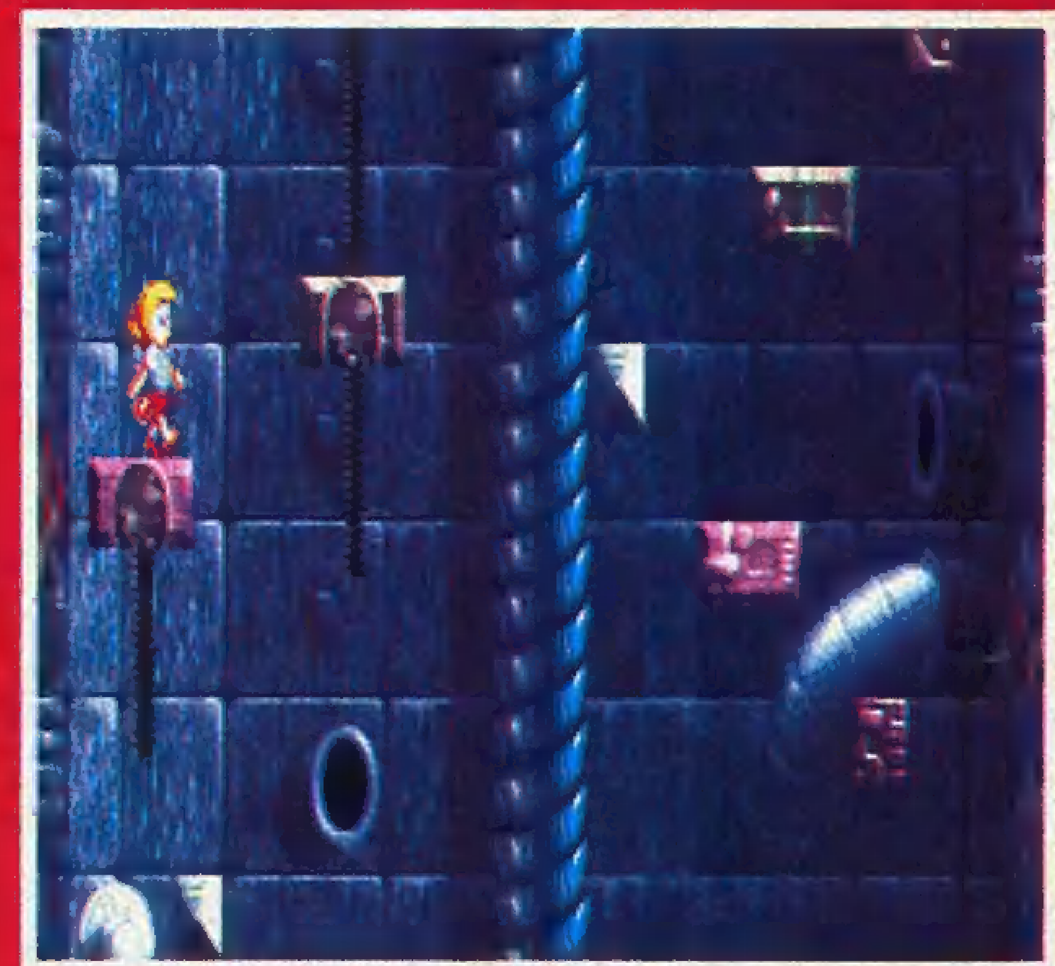




LOLLY POP

Kolejna fajna zręcznościówka firmy Rainbow Arts. Spacerujesz sobie małą dziewczynką, której jedyną bronią przed wszelkiego rodzaju potworami są... lizaki. No więc nawalasz wszystkich tymi lizakami, z niemałym skutkiem. Gierka jest bardzo fajna, ma ładną grafikę, co zresztą widać. Ogólnie fajna zabawa dla dzieciaków, a może nie tylko?

★ PC





ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

CZY WIESZ ŻE...

• Software Toolworks przygotowuje krążek zatytułowany „Prehistoria". Jak sama nazwa wskazuje, produkt dotyczy historii i to zamierzchłej. Przedstawia wszystkie szczegóły z życia naszych przodków i ich kompanów – zwierząt. Planowana jest wersja na PC i Maca.

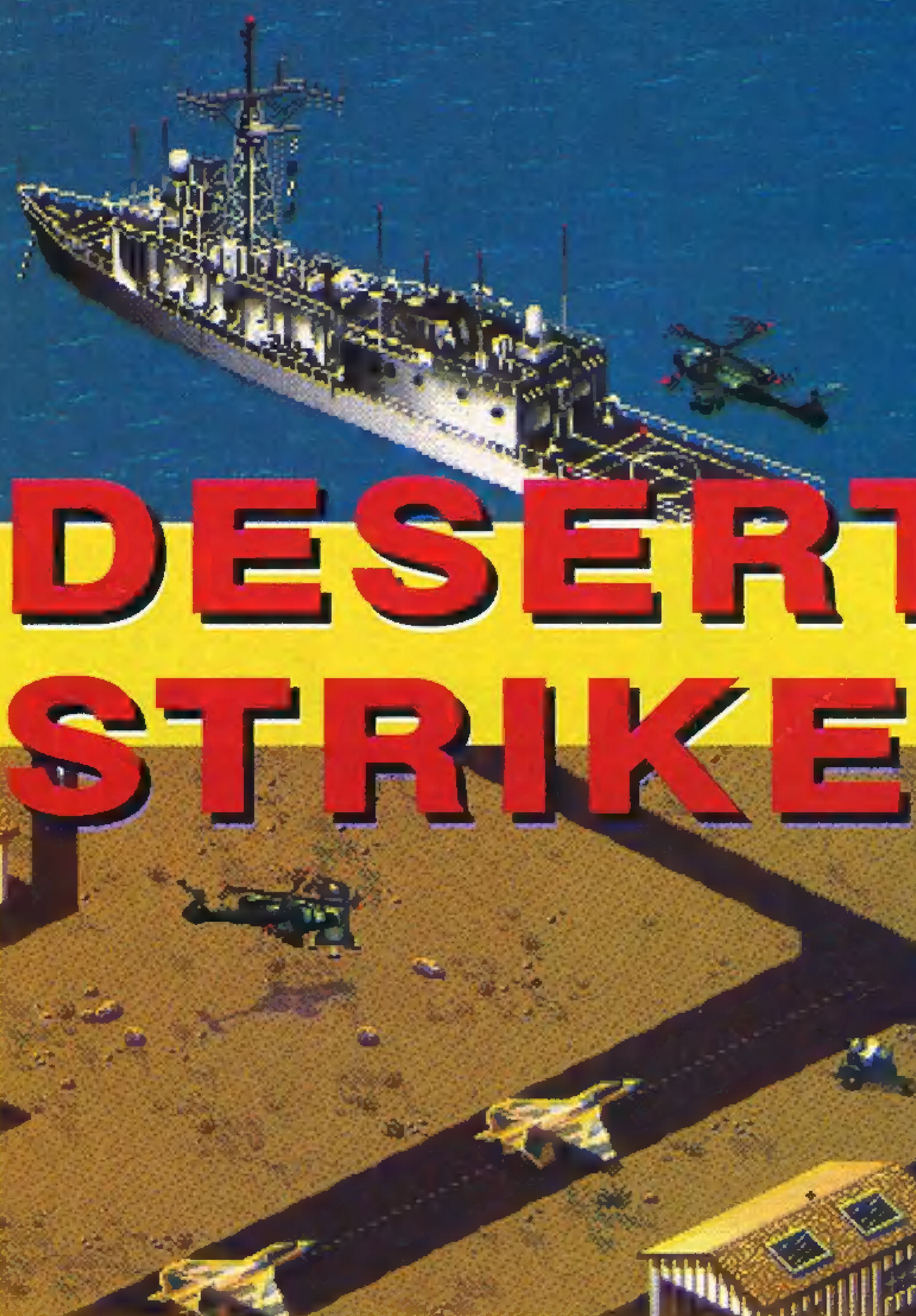
• Medio, znana przede wszystkim z „JFK Assasination", wypuściła właśnie „Jets!" – historię samolotów odrzutowych wraz ze szczegółami budowy i działania oraz „World Beat" – super encyklopedię muzyki dla melomanów. Obydwa programy są już w posiadaniu redakcji, więc szykują się szersze recenzje.

• „Shadow of the Comet", znany z normalnej wersji dyskowej, ma pojawić się niedługo na CD. Producent – Infogrames zapowiada wspaniałą grafikę i oprawę muzyczną. Jak będzie naprawdę, przekonamy się sami. Screeny, które otrzymaliśmy napawają optymizmem choć rewolucyjnych zmian w stosunku do „dwójki" nie stwierdzamy.

• Producenci komputerowego oprogramowania zaczynają interesować się również dziećmi swych dorosłych klientów – czym skorupka... wiadomo... Efektem tej nadopiekuńczości jest masa nowych programów przeznaczonych dla młodszych dzieci. „Interaktywne komiksy i książeczki" z przepiękną grafiką i digitalizowanym dźwiękiem są w stanie przyciągnąć uwagę ciekawskich malców, co pozwoli odpocząć trochę zapracowanym rodzicom. Firma Activision planuje wydanie dwóch nowych krążków tego typu – „Best Neighborhood Ever" i „Busiest Neighborhood Ever". Również CD–Direct ma coś do powiedzenia w tej sprawie; wkrótce ukaże się płytka pt. „Willy Wabbit and His Magical Books".

• Fani piłki nożnej po niedawnych Mistrzostwach Świata zostali zasypani całą masą różnych gier piłkarskich. Chyba najlepszą z nich jest „FIFA International Soccer". Według producenta (jest nim Electronic Arts), program ten powtórzy sukces wersji na Segę Megadrive i Super Nintendo. „FIFA" była najlepiej sprzedającą się grą roku 1993 na te właśnie konsole i zdobyła aż 4 wyróżnienia. Do wyboru stoi aż 48 drużyn, a tocząca się akcja jest ukazana „trochę z boku, trochę z góry". Niniejszym, podwórkowe Mistrzostwa Świata uważam za otwarte.

• Sales Curve Interactive (SCI) podjęła decyzję o zatrzymaniu prac nad 256–kolorową wersją szeroko reklamowanego „The Lawnmower Mana", który w 32 kolorach wygląda jak mieszanka błota i dżemu truskawkowego. Na otarcie łez, firma zapowiada rychłe wypuszczenie kontynuacji wspomnianej gry, pt. „Cyberwar", już w 256 kolorach. Jak powiedział szef firmy, niewykluczone, że dopiero wtedy SCI zajmie się przygotowaniem nowej, 256–kolorowej wersji „The Lawnmower Mana". Właśnie otrzymaliśmy demo „Cyberwar" (czytaj obok) i po jego obejrzeniu stwierdzamy, że „The Lawnmower Man"

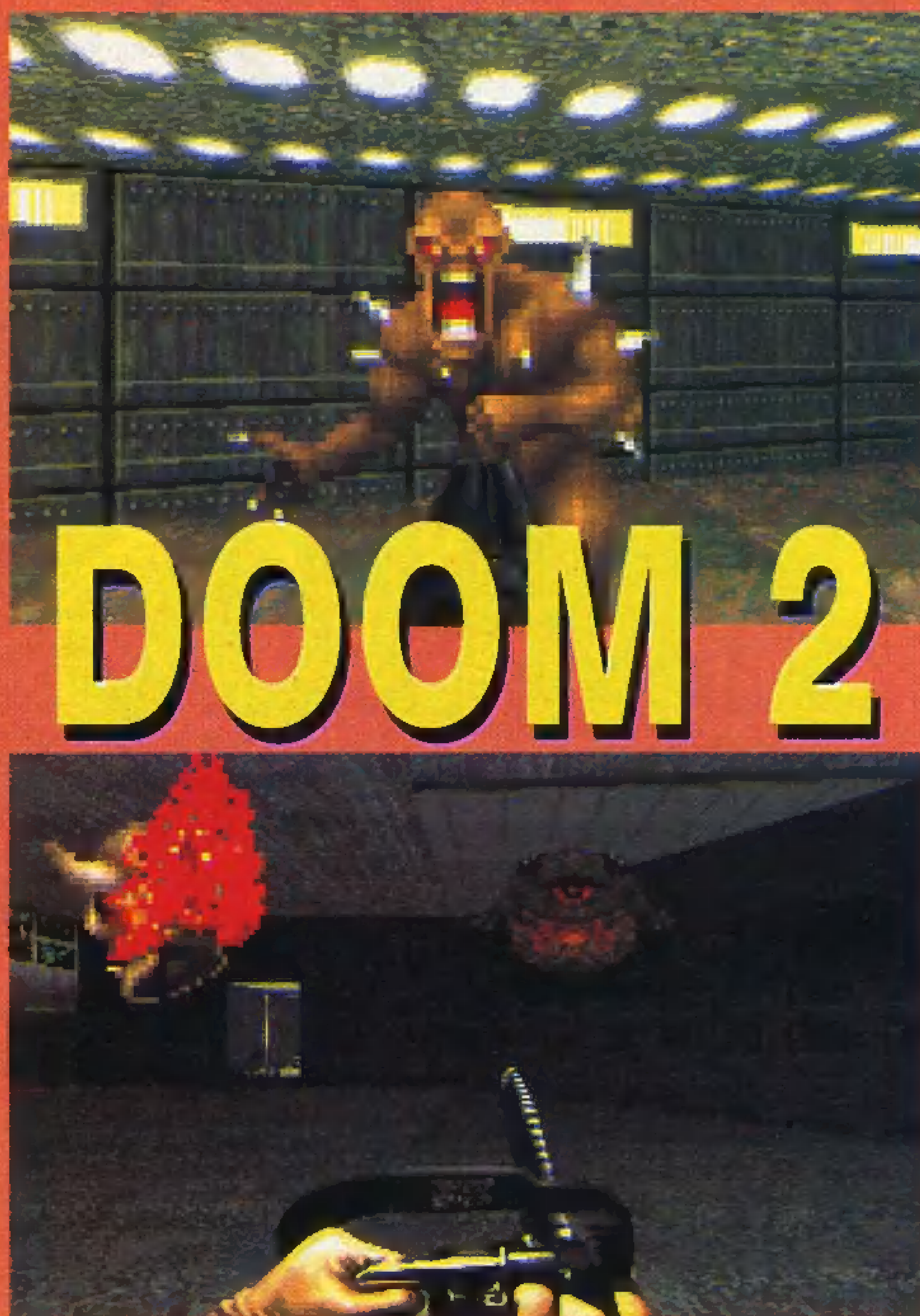


DESERT STRIKE

Do niedawna tylko amigowcy mogli chwalić się taką grą jak „Desert Strike". Ba, gotowa jest nawet druga część gry „Jungle Strike", a dopiero teraz, za sprawą programistów z firmy Gremlin, także pececiarze mogą pogrywać sobie w tę niezłą strzelaninę. Nie trzeba być Einsteinem, żeby zaraz po odpaleniu gierki nie zorientować o co w niej biega. Pilotujesz śmigłowiec i masz za zadanie wykonać kilkanaście misji w najbardziej „gorącym" regionie świata – Zatoce Perskiej. Fajna grafika, niezły dźwięk oraz dynamiczna akcja, to główne atuty tej gry.

★ PC (nowość), Amiga (staroć)





DOOM 2

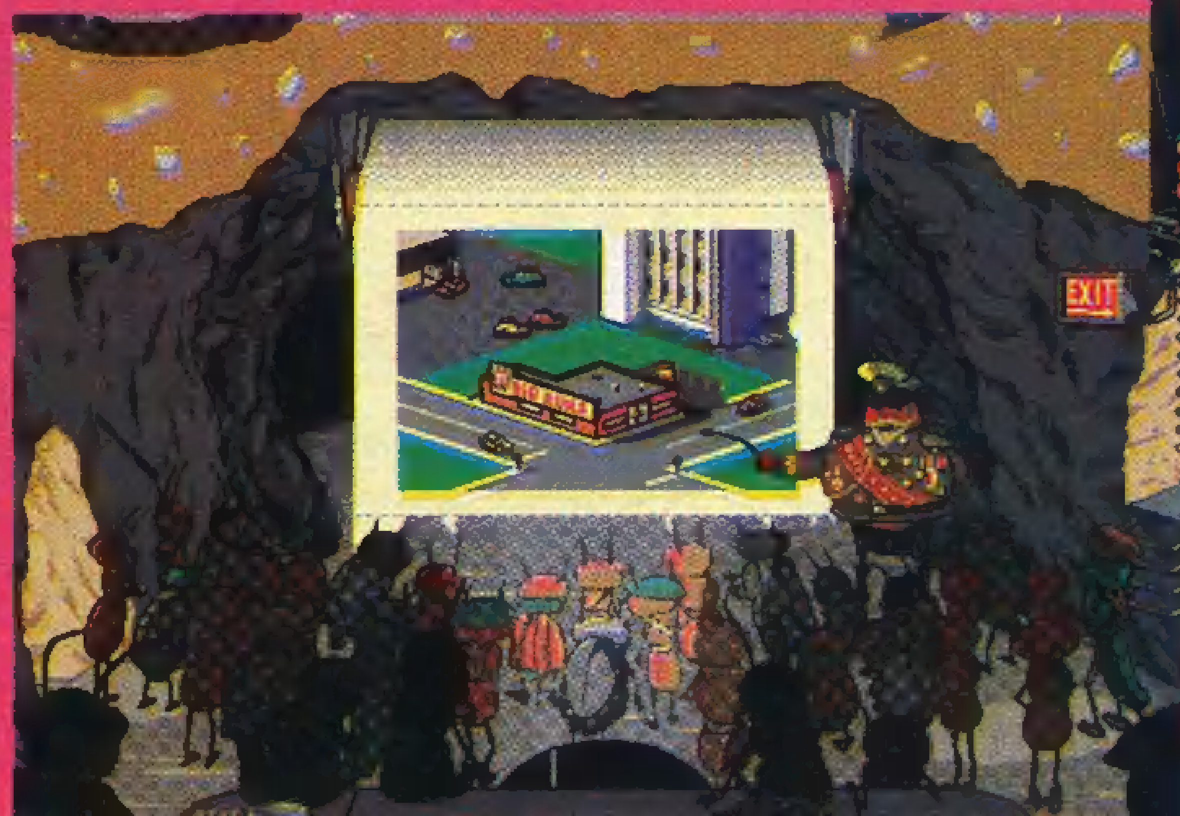
Po nieprzespanych nocach, po dłuuugich godzinach wyczekiwania wreszcie jest „DOOM 2"!!!. Nosi on tytuł „Heart of the Hell". A więc jakie są tu zmiany w stosunku do poprzedniej części gry? Otóż niezbyt wielkie. Z broni jest tylko nowa giwera – „obrzynek" – łamana wpół. Pakujemy do środka dwa naboje i ognia. To cacko potrafi zabić naraz trzy, a nawet cztery potwory – Jeżeli ktoś ma oczywiście dobre oko. Na mój gust trochę zbyt wolno ładuje się broń, co podczas walki z dwudziestoma potworami naraz ma pewne znaczenie. A propos potworów. Tu zmiany są już trochę większe, ale nie oszałamiające. Wśród nowych „pupilków" jest potwór wypuszczający latające czachy, są kościotrupy i inne wymyślne mutanty, jakby wprost spod pędzla Picassa. W sumie jest nieźle, lecz sądzę, że wszyscy czekali na coś więcej. Widać, że Id Software nie wysiliła się zbytnio. Są to po prostu nowe plansze z kilkoma potworami, nową bronią. Firma bazowała tutaj na sukcesie „DOOMA" i nie chciała pakować się w coś innego. Dlatego niektórym, ta nowa gierka może wydać się trochę nudna, ale dla mnie „DOOM" był zawsze jedną z najlepszych gierek i niech tak zostanie!

★ PC

Czego to ludziska nie wymyślą. W grze „Battle Bugs" prowadzisz oddział mrówek do ataku. A macie czasami bardzo ciekawe cele, jak np. kawał pizzy czy opuszczony bar. Gierka bardzo śmieszna, zrobiona z jajem, a co ważniejsze z głową. Dodatkowo atrakcyjność podnoszą świetna grafika i dźwięk.

★ PC





BATTLE BUGS



LORDS OF THE REALM

„Lords of the Realm" firmy Impressions to gra strategiczna, łącząca w sobie cechy „Settlersów" i „Warlordsów". Powinna zadowolić wszystkich miłośników strategii. Akcja rozgrywa się w średniowieczu. Ściąganie podatków od biedaków, nie mających co do garnka włożyć, walka o utrzymanie granic państwa, to chleb powszedni tej gry.

Szerzej o tym programie w którymś z najbliższych numerów.

★ PC

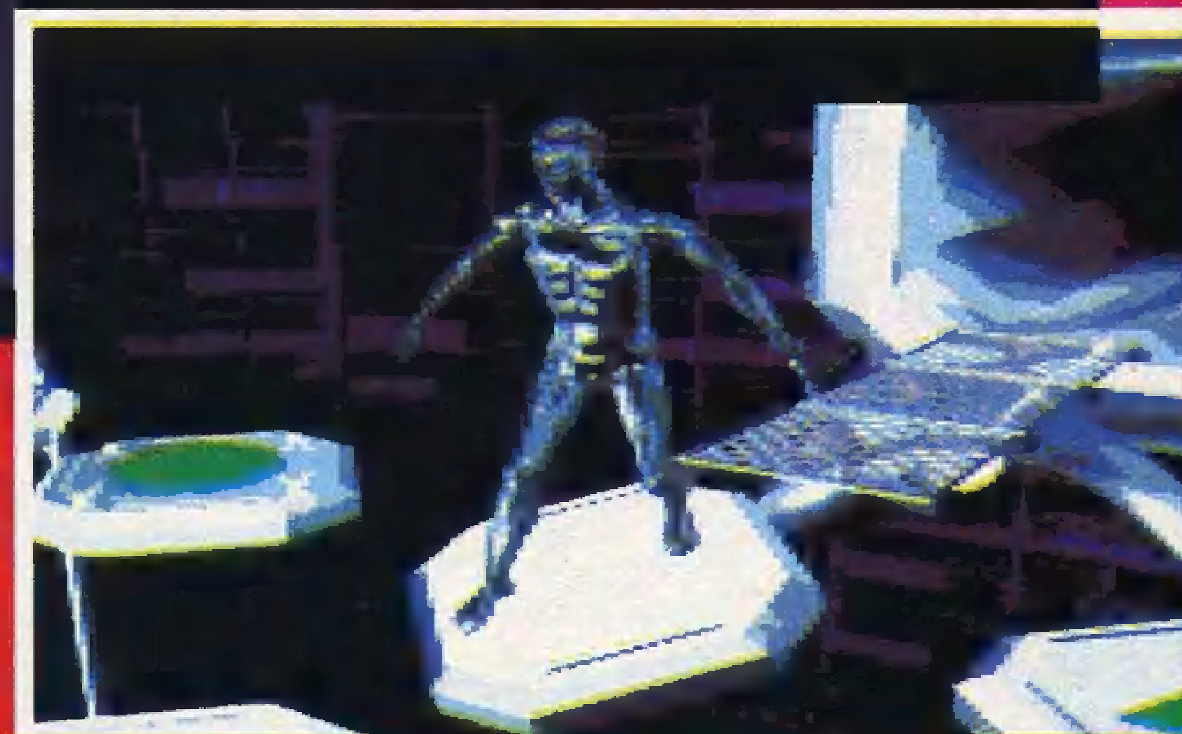




CYBERWAR







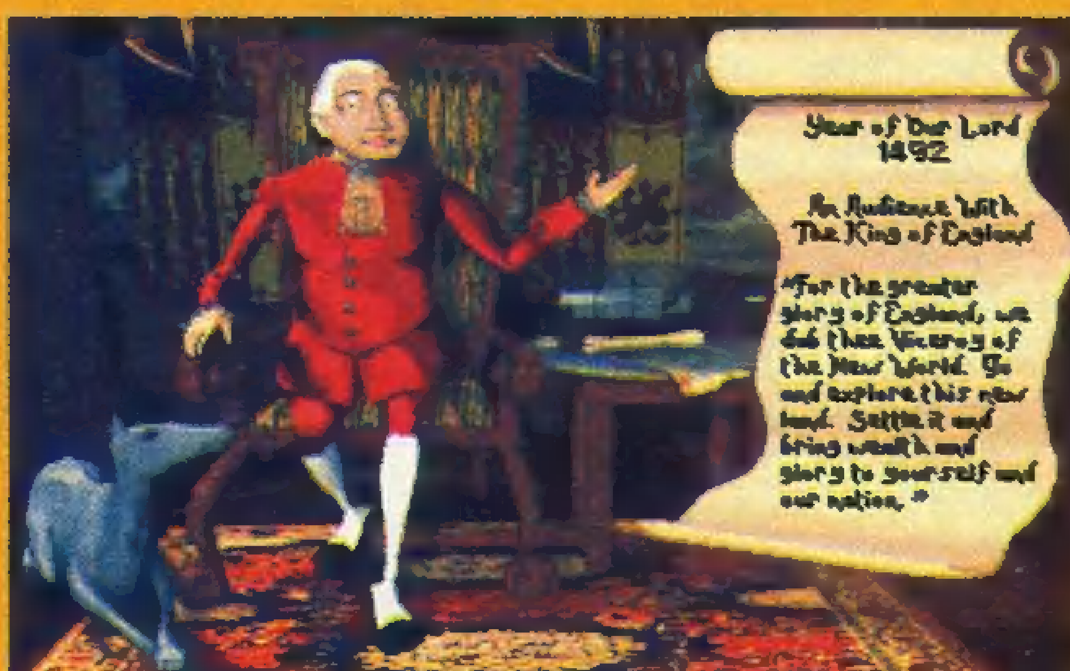
Już wkrótce, już za chwilkę, już za momencik za sklepowych półkach wyląduje całkiem nowiutki, jeszcze cieplutki krążek z grą „Cyberwar". Ma to nastąpić na przełomie listopada i grudnia, a to za sprawą firmy CMR Digital, która jest wyłącznym dystrybutorem tej gry na Polskę. Oczywiście obszerna recenzja gry wraz z jej oceną znajdzie się już wkrótce w naszym piśmie. Po dość kiepskiej „The Lawnmower Man", „Cyberwar" może zatrzeć to nieudane wejście. Faktycznie po obejrzeniu wersji demonstracyjnej, po prostu zapiera dech, ale z ostatecznym werdyktem musimy zaczekać do czasu, gdy dokładnie przetestujemy gierkę.

• PC CD-ROM

COLONIZATION

Sida Meiera, twórcy słynnej „Cywilizacji" nie trzeba chyba bliżej przedstawiać. Ten znakomity autor wielu niezapomnianych gier, po pewnej przerwie powrócił do tworzenia gier komputerowych. Tym razem nie zaskoczył jakimś nowatorskim pomysłem, a ku wielkiej radości fanów „Civilization", swój nowy produkt oparł na założeniach tej słynnej gry. W „Colonization" odkrywamy nowe lądy, budujemy wioski i osady, a następnie dbamy o ich właściwy rozwój. A więc znów coś dla miłośników strategii i ekonomii. Zapewne bardziej obszerny opis tej gry znajdziecie już w najbliższym numerze „GK".

★ PC





ma się tak do „Cyberwara", jak dzień do nocy lub jak kto woli, dżem truskawkowy do dżemu porzeczkowego (na korzyść tego ostatniego tj. porzeczkowego czyli „Cyberwar").

• Dobra i ciesząca się uznaniem przygodówka pt. „Simon the Sorcerer" ukaże się niedługo w wersji dla CD.

• European Leisure Software Publishers Association Ltd. (ELSPA) ustaliła – wzorem przemysłu filmowego – granice wiekowe dla komputerowego oprogramowania. Zatwierdzone przepisy będą obowiązywały każdego producenta. Oto przedziały wiekowe; 3–10, 11–14, 15–17, 18 wzwyż.

• Potężny potentat, Electronic Arts rośnie w siłę. W tym roku firma zarobiła ponad 400 mln dolarów, a sprzedaż na rynku amerykańskim i japońskim wzrosła odpowiednio o 26 i 140%. Jak by i tego było mało, EA przyjęła niedawno odszkodowanie od Broderbund Software za złamanie ważnej umowy. Tak oto firma zainkasowała 10 mln dolarów. Jedynie stary kontynent przynosi firmie pecha – sprzedaż spadła tam o 13%.

• Firma Elite czyni niezbędne przygotowania do wypuszczenia kolejnego odcinka tasiemcowej już serii „Space Ace". Gra pojawi się wyłącznie w wersji na CD i będzie wykorzystywała kartę Reel Magic.

• Infogrames przygotowuje się już do wprowadzenia na rynek trzeciej już części słynnego programu „Alone in the Dark". Przewidywana jest tylko wersja CD.

• Warszawska firma Mirage soft podpisała z firmą Ocean kontrakt na wyłączność dystrybucji w Polsce jej produktów. I tak ukazała się już wersja dyskowa i CD gry TFX, a pod koniec października powinien trafić do sprzedaży zapowiadany „Inferno".

• Sierra ani myśli zapominać o swoim wieloletnim dorobku. Wprawdzie zaniechano na razie, zapowiadane „odkurzenie" starych hitów, ale za to wydano kilka kompaktów z cyklu Antologies, a są to: „Saga of Aces" – „Red Baron", „Aces of the Pacyfic", „Aces over Europe" na jednym krążku CD; „The King's Quest Collection" – „King's Quest" od 1 do 6, zapowiedź „7", wywiad z Robertą Williams, pełna historia „Questów"; „The Space Quest Collection" – jak wyżej; „The Leisure Suit Larry Collection – jak wyżej.

• Steven Spielberg, wspólnie z byłym szefem wytwórni filmowej Disneya – Jeffreyem Katzenbergiem i wydawcą płyt – Davidem Gaffenem postanowili powołać do życia nową wytwórnię filmową. Oprócz produkcji wszelkich filmów i nagrań dźwiękowych wytwórnia ma się również zająć produkcją filmów interaktywnych. Jak widać, Spielberg tak zasmakował w roli projektanta gry „The Dig", że postanowił sam zająć się takimi produkcjami. Może więc wkrótce będziemy mogli zapoznać Czytelników z nowymi projektami „Cudownego Dziecka Hollywoodu".

• Właśnie ukazały się amigowskie wersje starszych hitów z PC. Są to: „Fields of Glory" MicroProse, „Theme Park" Bullfrog, „UFO" MicroProse.



UNDER A Killing Moon

Po chwilowym zachłyśnięciu się grami na CD stwierdziłem, że to jeszcze nie to! Większość firm serwujących swoje produkty na srebrzystych krążkach, najnormalniej w świecie robi nabywców w bambuko. Płytka CD spełnia głównie rolę nowego, znacznie tańszego nośnika informacji, a producenci w głębokim poważaniu mają nowe możliwości jakie się przed nimi otwarły. Weźmy na ten przykład choćby dwie wielkie firmy – Lucas Arts i MicroProse które wykorzystując boom na CD, niskim nakładem odgrzały kolekcję swoich starych hitów serwując je teraz w wersjach „kompaktowych". Stali Czytelnicy „Gier Komputerowych" mieli już okazję poznać nasze opinie o takich grach, jak: „The Day of Tentacle" czy „Dragonsphere". Człowiek kupując taką gierkę ma nadzieję, że zobaczy odlotową grafikę, jakieś bajery, cuda niewidy, a tu... wszystko już było w wersji dyskowej. No prawie wszystko, bo nagminnie dodaje się tylko digitalizowane dialogi, a czasami, spragnionych mocnych wrażeń graczy, poczęstuje jakimś nieruchomym obrazkiem!

Grami które dotychczas naprawdę mnie oczarowały były: „The 7th Guest" i „Myst". Pierwsza za perfekcyjne wykonanie, druga bardziej za wciągającą fabułę.

To, co ujrzałem odpalając zwiastun, tej od dawna zapowiadanej gry, wprost rzuca na kolana. Oto mamy do czynienia z prawdziwie rasową przygodówką w postaci interaktywnego filmu. Jej bohaterem jest prywatny detektyw Tex Murphy – postać znana z gier „Mean Streets" i „Martian Memorandum", w którego wciela się gracz. Cała akcja toczy się na Ziemi roku 2045. Planeta została zniszczona w wojnie jądrowej, a efektem ubocznym jest powstanie całych rzesz mutantów. Tex wspólnie ze zdymisjonowanym policjantem „Pułkownikiem" (Colonel) prowadzi śledztwo, a w zasadzie szereg śledztw.

Postacie w grze odtwarzane są w większości przez zawodowych aktorów (choć w roli Texa wystąpił Chris Jones, wiceprezes firmy Access i jeden z głównych projektantów gry). Nie są to może gwiazdy pierwszej wielkości, ale nawet Polak, który od czasu do czasu włączy telewizor, stwierdzi, że te twarze nie są mu obce.

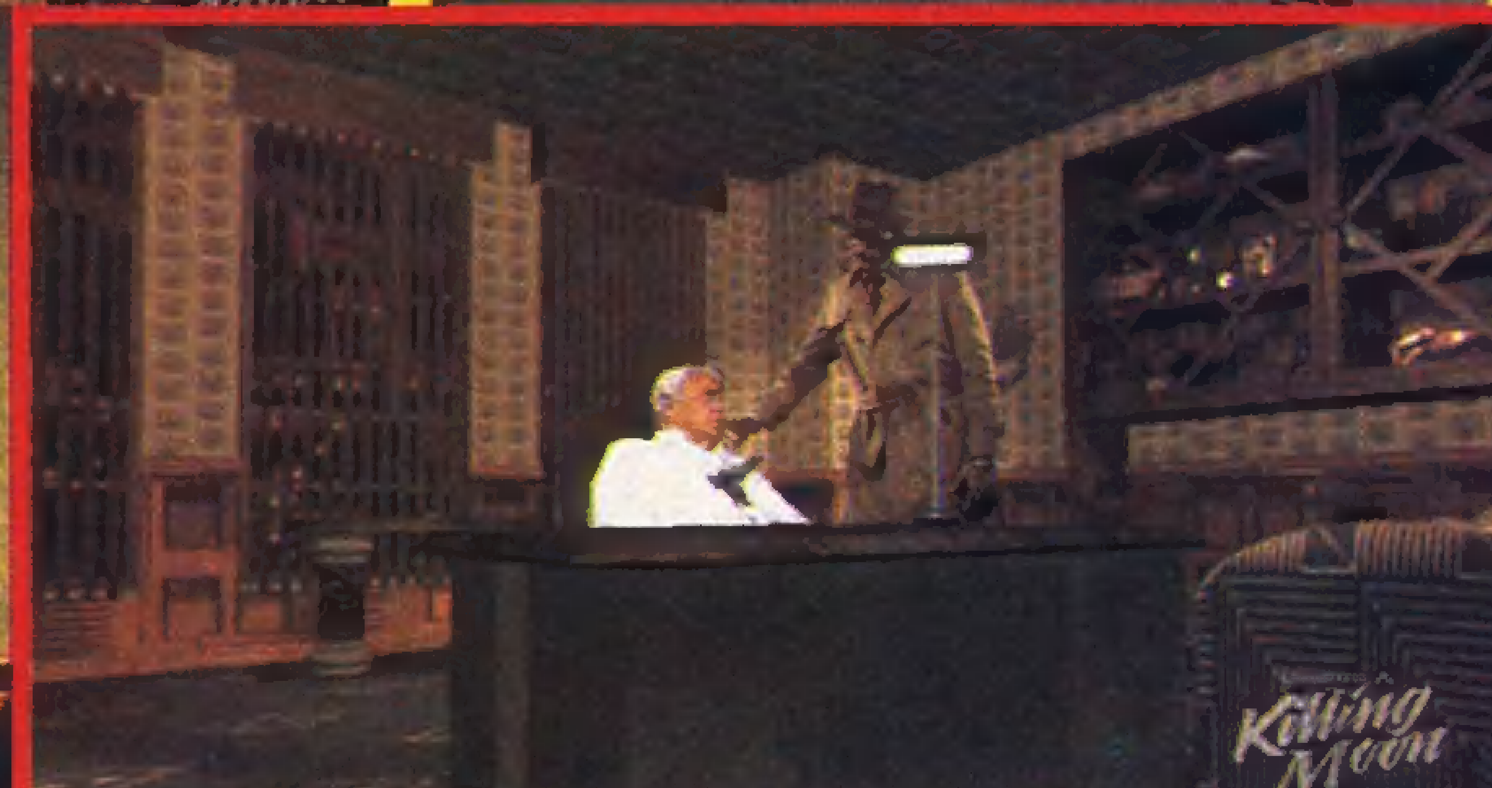
Największe jednak wrażenie w grze wywiera doskonale odtworzone, trójwymiarowe środowisko. W każdej z 30 lokacji możesz poruszać się całkiem swobodnie, zwiedzić każdy kąt, zaułek i szparkę.

W sumie jest to niezła gra detektywistyczna z doskonale dopracowaną grafiką. Program uruchamia się już na PC386, choć zalecany jest 486/33 MHz.

■ Darko















King's Quest VII

THE PRINCE-LESS BRIDE

„King's Quest", to najstarsza, a zarazem najbardziej prestiżowa seria gier przygodowych, która wyszła „spod pióra" Sierry. Właściwie, śledząc rozwój serii „King's Quest", mamy pogląd na to, jak rozwijały się komputerowe gry przygodowe – od prymitywnych graficznie „straszydełek" do wspaniale animowanych historii. Już poprzednia część gry zachwycała staranną oprawą graficzną, dobrą animacją postaci, ciekawą oprawą graficzną, a według zapewnień producenta, teraz ma być lepiej, znacznie lepiej!

Intryga gry „King's Quest VII" rozpoczyna się wkrótce po zakończeniu „King's Quest VI". Valanice i Rosella spacerują sobie po parku i dyskutują nad przyszłością Roselli. Podczas spaceru zatrzymują się nad sadzawką, matka coś tam gada, a córcia bezmyślnie gapi się w wodę. I wtedy nagle spostrzega jak w dnie sadzawki otwierają się wrota i widać przez nie Krainę Bajek. Nie wiele myśląc Rosella wskakuje do wody. Matka jest trochę zdezorientowana nagłym wybrykiem córki, ale też skacze do wody, by ratować swą latorośl.

Oczywiście obie dostają się do baśniowej krainy i od tej pory gracz steruje na zmianę matką i córką prowadząc je przez kolejne przygody. Jak widać wprowadzono tu dwie poważne nowości, niespotykane dotychczas w serii „King's Quest". Nie dość, że gracz steruje równolegle dwiema postaciami, to w dodatku są to kobiety!

Cała akcja gry składa się z ośmiu potężnych rozdziałów. Każdy z nich rozpoczyna się piękną scenką animowaną, a kończy zawieszeniem akcji w najbardziej dramatycznej sytuacji – jak w dobrym serialu telewizyjnym. Objętość całej gry jest dwukrotnie większa niż „King's Quest VI" i z trudem mieści się na dwóch dyskach CD.

Poważnym zmianom uległa również oprawa plastyczna. Już na pierwszy rzut oka czuje się tu atmosferę filmów Disneya. Nie jest to wcale przypadek. Odpowiedzialny za oprawę plastyczną gry Dennis Durell szczerze przyznaje, że w tym względzie inspirował się disneyowskim „Alladynem". Taką jakość grafiki osiągnięto olbrzymim nakładem środków. Sierra zatrudnia obecnie na stałe 12 grafików, którzy nad każdą ze scenerii pracowali średnio około tygodnia.

„King's Quest VII" jest więc zdecydowanie największą objętościowo, najładniejszą graficznie i chyba w ogóle najlepszą częścią tej sagi. Aż strach pomyśleć jak będzie wyglądać „King's Quest VIII"...

■ LSK











Nowości z naszego Podwórka

Ostatnio na Polski rynek trafia coraz więcej legalnego oprogramowania i to zarówno „Made in Poland", jak również licencjonowanych programów zachodnich. W tym dziale będziemy przedstawiali nowe gry, nie tylko polskie, trafiające do sklepów. Będziemy także, wzorem magazynów zachodnich, przedstawiali gry będące jeszcze w fazie powstawania – a więc klasyczne zapowiedzi.

STREET HASSLE



Różnego rodzaju nawalanki cieszą się niesłabnącą popularnością w niektórych kregach graczy. Szerokim echem odbiło się wejście na nasz rynek gry „Franko the Crazzy Revange". Sprzedało się tego, hoho, a może i więcej, co świadczy o dużym wzięciu tego typu gierek. Druga część „Franko", jak na razie w powijakach, a miłośnicy mordobić, wyją w nocy do księżyca z rozpaczy, że nie mają kogo sprać po gębie. Nie martwcie się podwórkowi herosi, tym razem będziecie mogli sprawdzić się w walce z rachitycznymi staruszkami, emerytami. Przyznać musicie, że autorzy gry postawili na Twej drodze do sławy godnych Ciebie przeciwników, więc będziesz musiał wykazać się sprytem, odwagą, a przede wszystkim walecznością. A co? Taka staruszka jak przywali lachą...





No dobra stary, dość tych żartów, zakrzyknąć może ktoś, czytając te wynurzenia. Ale to wcale nie są żarty Mili Państwo. Nie wierzycie, to spójrzcie na obrazki zamieszczone obok i przekonajcie się na własne oczy, kto ma rację. Przyznam, że pomysł walki z zastępami emerytów i rencistów jest nie tyle oryginalny, co szokujący. Ale czegoż to ludziska nie wymyślą dla tych paru nędznych miedziaków. A jeśli zaś idzie o oryginalność pomysłu, to tak naprawdę wszystko już było. Był i „Street Hassle" z tym, że w wersjach na wysłużonego „spektrusia" i C–64. Teraz przyszła kolej na Amigę. Być może również tutaj znajdzie się grupka chętnych, którzy chcąc odreagować swoje stresy, zechce pogruchotać kości staruszce, która do złudzenia przypomina sąsiadkę z naprzeciwka.

O walorach wychowawczych gry nie będę się wypowiadał, bo nie mnie o tym sądzić. Mam tylko nadzieję, że w tym wypadku sprawdzą się słowa psychologów hołdującym teorii, że oglądanie przez młodych ludzi scen przemocy, wcale nie zachęca ich do zachowań naśladowczych, a wręcz przeciwnie. Pozwala to na odreagowanie i wygłuszenie pierwotnych, jakże prymitywnych instynktów drzemiących w każdym z nas. Zatem miłej zabawy w „Street Hassle".

Gra dostępna jest obecnie w wersji na Amigę. Zajmuje tylko 1 dysk, jej cena det. wynosi 110 tys. zł.

UWAGA! Gra dostępna w sprzedaży wysyłkowej w „Sklepie GIER KOMPUTEROWYCH".

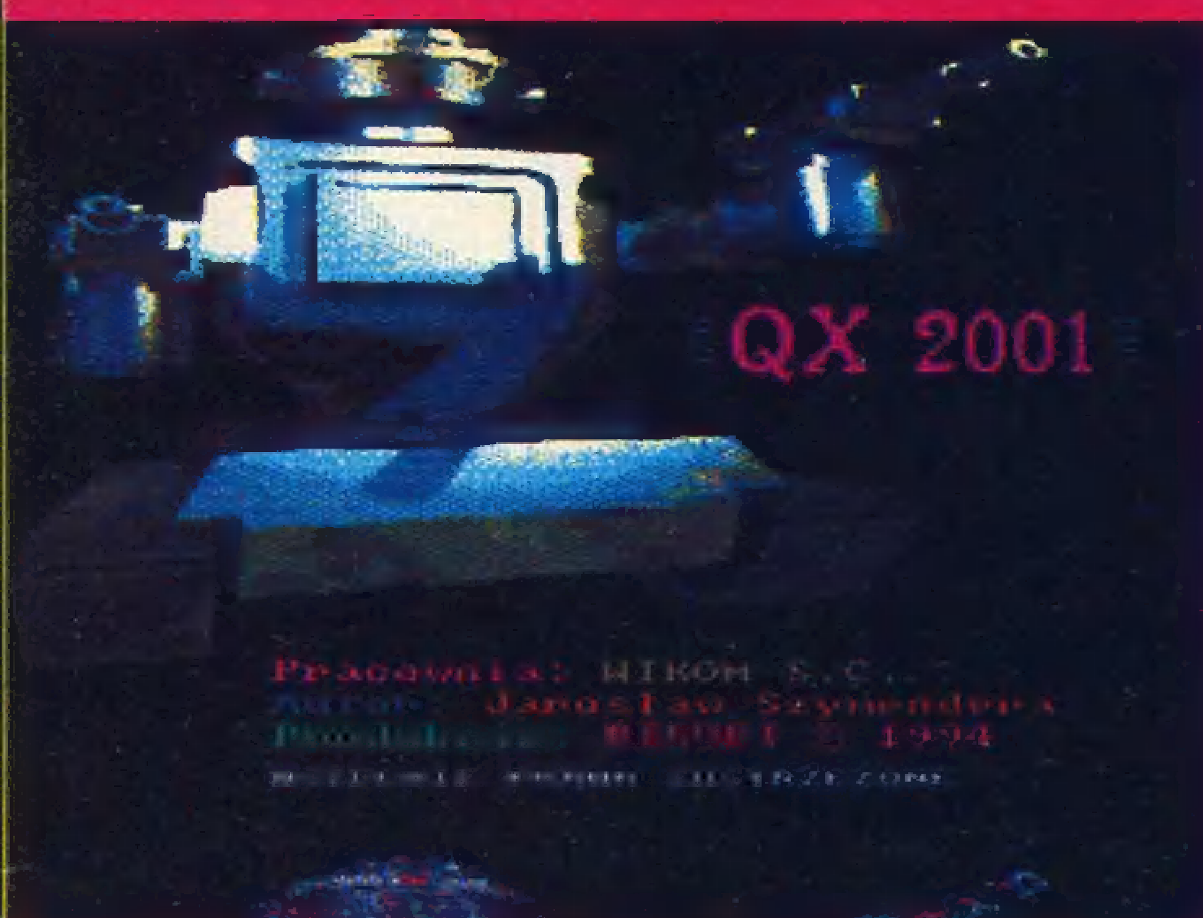
★ **Amiga**

Dystrybucja: Mirage Software

QX 2001

Prosta, ale nie najgorzej wykonana gra poznańskiej firmy Bisoft.

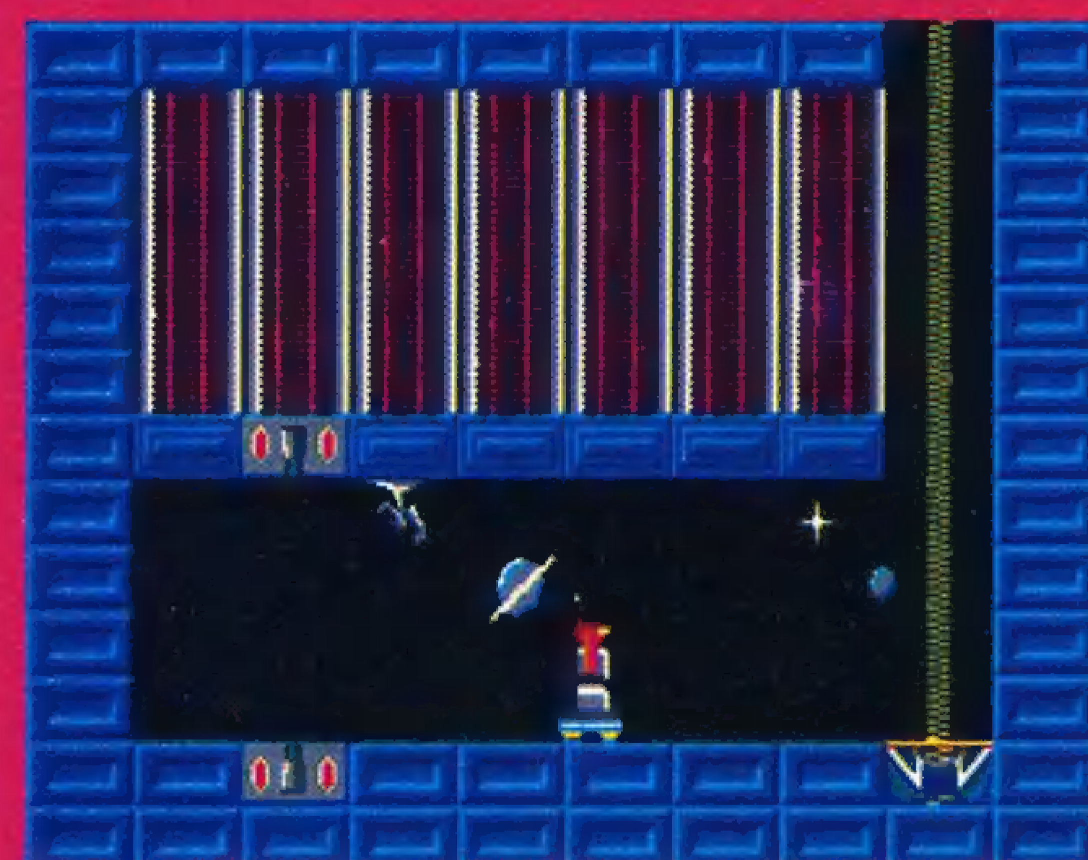
Robocik QX 2001 wędruje po labiryntach korytarzy i platform stacji kosmicznej. Po drodze musi oczywiście niszczyć wszystko co się rusza, unikać strzałów z działek laserowych i zbierać części do budowy urządzeń mogących ocalić Ziemię przed zniszczeniem. Ten sam lub podobny scenariusz spotkamy w dziesiątkach gier, począwszy od stareńkiego „Miner 2049", aż po najnowszą „Mission Impossible 2025".



Pomysł i wykonanie nie są więc może rewelacyjne, ale też nie odbiegają specjalnie od średniego poziomu dla gier tego typu. Podstawową zaletą gry „QX 2001" jest to, że można w nią sobie normalnie pograć. Nie musimy być mistrzem w machaniu joyem i bez przerwy opędzać się od całej masy przeszkadzajek, aby szczęśliwie przejść do następnego etapu. Dlatego najmłodsi i pozostali niezbyt wprawni gracze, mogą być pewni, że ta gra nie wpędzi ich w stresy i nie narazi na śmieszność.

★ **Amiga**

Dystrybucja: BiSoft





MAGICZNA KSIĘGA

To nowy, wielce udany produkt polskich programistów. „Magiczna Księga" należy do popularnego gatunku gier platformowych. Najpierw powstała wersja na Amigę, więc jest to przysłowiowy strzał w dziesiątkę. Nareszcie mamy tu do czynienia z polską grą o fajnej, komiksowej grafice, która śmiało może konkurować z zachodnimi produktami, jak choćby z „Arabian Nights". Jest więc czym nacieszyć oko, a nasz główny bohater porusza się płynnie, zgodnie z zamierzeniami głównego machacza joyem. Fabuła i sposób prowadzenia rozgrywki, to nic nowego pod słońcem, bo cóż w tej materii można jeszcze wymyślić? Ważne żeby gierka wciągała i fajnie w nią się grało, a tak jest w przypadku „Magicznej Księgi". Sterujesz sympatycznym ludzikiem (o nieznanym jeszcze imieniu — patrz konkurs), którego zadaniem jest odnaleźć brakujące strony, starej Magicznej Księgi Mądrości. O tym w jaki sposób chłopiec wszedł w posiadanie księgi, dlaczego brakuje tam kilku stron, kto stworzył Księgę, co ona zawierała i jakie koleje losu przeszła, dowiecie się z instrukcji dołączonej do gry. Ta napisana z jajem historia, stanowi doskonałe uzupełnienie dla gry i wprowadza odpowiedni klimat. Wyjaśnia też, dlaczego nasz główny bohater przemierza stare szkockie zamczysko, a w kolejnych etapach znajduje się w pałacu Wezyra, starej kopalni i piramidzie.

Gra trafiła już na rynek w wersji na Amigę, ale planowana jest w następnej kolejności wersja na PC. Dodać należy, że zajmuje 3 dyskietki, a jej cena det. wynosi 230 tys. zł.

Autorami gry są: Paweł Mikołajczak, Adam Karol, Robert Chojnacki i Krzysztof Sobierański, czyli Midnight Computer Group. UWAGA! Gra znajduje się w wysyłkowej ofercie „Sklepu GIER KOMPUTEROWYCH".

★ Amiga
Dystrybucja: Mirage Software.

SEVEN STARS

Dopiero przy okazji promocji gry przygodowej „Kajko i Kokosz", zespół który nad nią pracował musiał oficjalnie zaistnieć — przybrać jakąś nazwę i formę prawną. Po długich przepychankach ustalono wreszcie, że zespół przybrał nazwę „Seven Stars" i pod tym szyldem będzie wydawał swoje programy. Założycielami grupy są: Jarek Łojewski i Piotr Kulikiewicz, którzy poprzednio działali w firmie „ASF" znanej dzięki produkcji wielu niezłych gier na „małe Atari". Także wśród stałych współpracowników jest wielu zatrudnionych niegdyś przy produkcji oprogramowania w ramach działalności wydawniczej firmy „ASF".

Działalność „Seven Stars" możliwa jest dzięki współpracy ze znaną w trójmieście spółką „Artica", która w większości sfinansowała przedsięwzięcie o nazwie „Kajko i Kokosz". Prace nad grą zostały zapoczątkowane już w lipcu '93, a dopiero teraz program ujrzy światło dzienne i to wyłącznie w wersji amigowskiej. Pececiarzom przyjdzie nań zaczekać jeszcze kilka tygodni.

Jak przedstawiają się plany wydawnicze tej nowej firmy software'owej? — pytam Jarka Łojewskiego.

»Dziś trudno jest jeszcze optymistycznie patrzeć w przyszłość, ale przynajmniej sytuacja na naszym rynku komputerowym jest inna niż ta, w której przyszło nam działać przed kilku laty w firmie „ASF".

Teraz nareszcie firmy zajmujące się produkcją gier komputerowych, gdy stworzą dobry produkt, to mają szansę na tym godziwie zarobić. Wtedy na pewno większą część dochodów przeznaczy się na zakup lepszego sprzętu, opłacenie ludzi, np. wynajęcie zawodowych grafików czy muzyków, co w konsekwencji przyniesie jeszcze lepsze gry. Te z kolei znowu na siebie zarobią, przyczyniając się do dalszego rozwoju firmy, a w konsekwencji do powstania jeszcze lepszych gier, które znowu na siebie zarobią i przyczynią się do...

Ot po prostu normalny rynek.

Lada dzień do sprzedaży trafi nasza pierwsza produkcja — „Kajko i Kokosz" i właśnie od jej przyjęcia będzie w głównej mierze zależało nasze dalsze „być albo nie być" na scenie gier komputerowych.

Wszyscy w firmie wierzymy jednak, że gra odniesie sukces i tylko pod tym kątem możemy spokojnie pomyśleć o następnych grach.

Jeśli gra „Kajko i Kokosz" zostanie ciepło przyjęta, to będzie to dla nas bodziec do dalszej, wytężonej pracy. I tak za ok. 6 miesięcy powinna trafić do sprzedaży druga część gry „Kajko i Kokosz". Co do dalszych planów, to są to zaledwie przymiarki, ale istnieją realne szanse na ich realizację.«

— Czy mógłbyś powiedzieć coś bardziej konkretnego.

— Tak, ale podkreślam, że są to jedynie plany. Myślimy o stworzeniu gry karate utrzymanej w konwencji przygodowej. Główną rolę w tej grze miałby odgrywać prawdziwy karateka, jak to się mówi „z krwi i kości". Tak więc rozważana jest możliwość zastosowania w tej grze digitalizowanej postaci prawdziwego karateki — na razie nie wiadomo kto nim będzie. Może Ty?!

Inną grą, do której już od marca powstaje scenariusz, jest program zręcznościowo-przygodowy — coś na wzór „Flashbacka". Ciekawostką jest fakt, że scenariusz powstaje przy współpracy z gdańskim klubem fantastyki.

Przyjmuje się też projekt stworzenia gry opartej na zasadach „Dungeons & Dragons", czyli rasowej RPG. W tym przypadku projekt scenariusza jest również konsultowany z członkami klubu fantastyki.

— Plany są zatem ambitne, ale co z nich uda się Wam zrealizować, czas pokaże!

Z Jarkiem Łojewskim z firmy Seven Stars rozmawiał Marek Suchocki.

MENTOR

Co, jak co, ale talentu w pisaniu instrukcji do polskich gier komputerowych naszym autorom nie brakuje. Te wspaniałe „arcydziełka" literatury powinny kiedyś doczekać się wnikliwej analizy i opublikowania co najmniej kilku prac doktorskich na ten temat. Tym razem autorzy instrukcji też dali upust swoim literackim ciągotom. Na blisko 10 stronach stworzyli „powieść" o współczesnym nam 14-latku imieniem Romek, którego marzeniem jest zostać gitarzystą szacownej kapeli rockowej. Czytając o muzycznych perypetiach Romka nie mogłem opędzić się od natrętnej myśli czy, aby nie są to doświadczenia życiowe jednego z twórców gry, ale to już jego słodka tajemnica.

„Mentor" to nareszcie polska przygodówka z prawdziwego zdarzenia. Mamy tu do czynienia z klasycznymi rozwiązaniami stosowanymi chociaży w grach z serii „Goblins", czy „Course of Enchantia". Należy więc znajdować odpowiednie przedmioty i rozmyślnie używać ich potem na innych przedmiotach lub osobach — dawać lub wymieniać. Trzeba wykazać się umiejętnością logicznego myślenia, a czasami nawet abstrakcyjnego, gdyż autorom gry nie brakuje poczucia humoru i podobnie jak we wspomnianych wcześniej „Goblinach", niektóre pomysły są wręcz absurdalne, ale za to zabawne. To, że przywołuję wciąż na pamięć legendarnych Goblinów nie jest przypadkowe. Faktem jest, że gry z tej serii należą do moich ulubionych, stąd „Mentor" od początku przypadł mi do gustu. Gra zawiera humor sytuacyjny i słowny, co zważywszy na to, że wszelkie dialogi są w języku polskim, stanowi niezaprzeczalny atut programu. Jeśli idzie o stronę graficzną i dźwiękową, to owszem można mieć tu pewne zastrzeżenia, ale generalnie oprawa graficzna i dźwiękowa stoją na wysokim poziomie. Mówiąc krótko nie mamy się czego wstydzić. „Mentor" udowodnił, „że Polacy nie gęsi..." Zostały przełamane pewne bariery i od teraz polskie gry przestaną kojarzyć się tylko z logicznymi układankami, sztampowymi platformówkami i prostymi strzelankami.

Z niecierpliwością oczekiwałem na „Kajko i Kokosza", a tu nieoczekiwanie zagrałem się w „Mentora". Jest dobrze, a pewnie będzie jeszcze lepiej czego Wam i sobie życzę.

Poniżej zamieszczamy rozwiązanie kilku początkowych zagadek.



Grę rozpoczynasz na podwórku przed swoim „pałacem", w którym przyszło Ci spędzić dzieciństwo i lata szczenięce. Jeśli nie uda Ci się skompletować grupy rockowej i zrobić oszałamiającej kariery gitarzysty, to przyjdzie Ci pewnie przebiedować w tej zmurszałej ruderze resztę życia. Ruszasz więc na poszukiwanie muzyków do Twojej super grupy, gdy nagle słyszysz przepity głos starej — „Roman!!! Gdzie idziesz cholero jedna, musisz najpierw wytrzepać dywan".



Rad, nierad idziesz w lewo — do trzepaka. Wszystko jest O.K., trzepak stoi jak stał, tylko skąd u licha wziąć trzepaczkę? Trzeba chyba kopnąć się na poprzedni screen i zapytać łysego.



Dobra, jest łysielec, ciekawe czy mu łyso? „Łysy, nie masz jakiejś trzepaczki na zbyciu?" — zagadujesz przyjaźnie. „Mam, ale nie pożyczam" — równie przyjaźnie odpowiada łysol. Co za cham, myślisz sobie i od niechcenia zbierasz pastę do butów i lakier do włosów. Zrezygnowany idziesz ponownie do ekranu z trzepakiem.



Podchodzisz do staruszki, siedzącej obok trzepaka. Ani chybił babcia ma na głowie perukę, zaczynasz kombinować, co zrobić, żeby Ci ją pożyczyła. Może zaśpiewać jakąś piosenkę lub powiedzieć wierszyk w stylu — „Babciu,



babciu, babcia stara, na podryw się już babcia nie wybiera, to po co babci peruka?" Nie, nic z tego. Trzeba chyba staruszkę nastraszyć. W tym celu stawiasz włosy w czub używając lakieru (kursor na babcię — przeoczenie?), a następnie buźkę smarujesz pastą do butów. Udało się babcia zmyka jak opętana, gubiąc po drodze sztuczne owłosienie, a o to właśnie chodziło.







Teraz ze zdobyczą, do łysego. Gdy ten zobaczył peruczkę, od razu zmiękł i podarował Ci trzepaczkę.



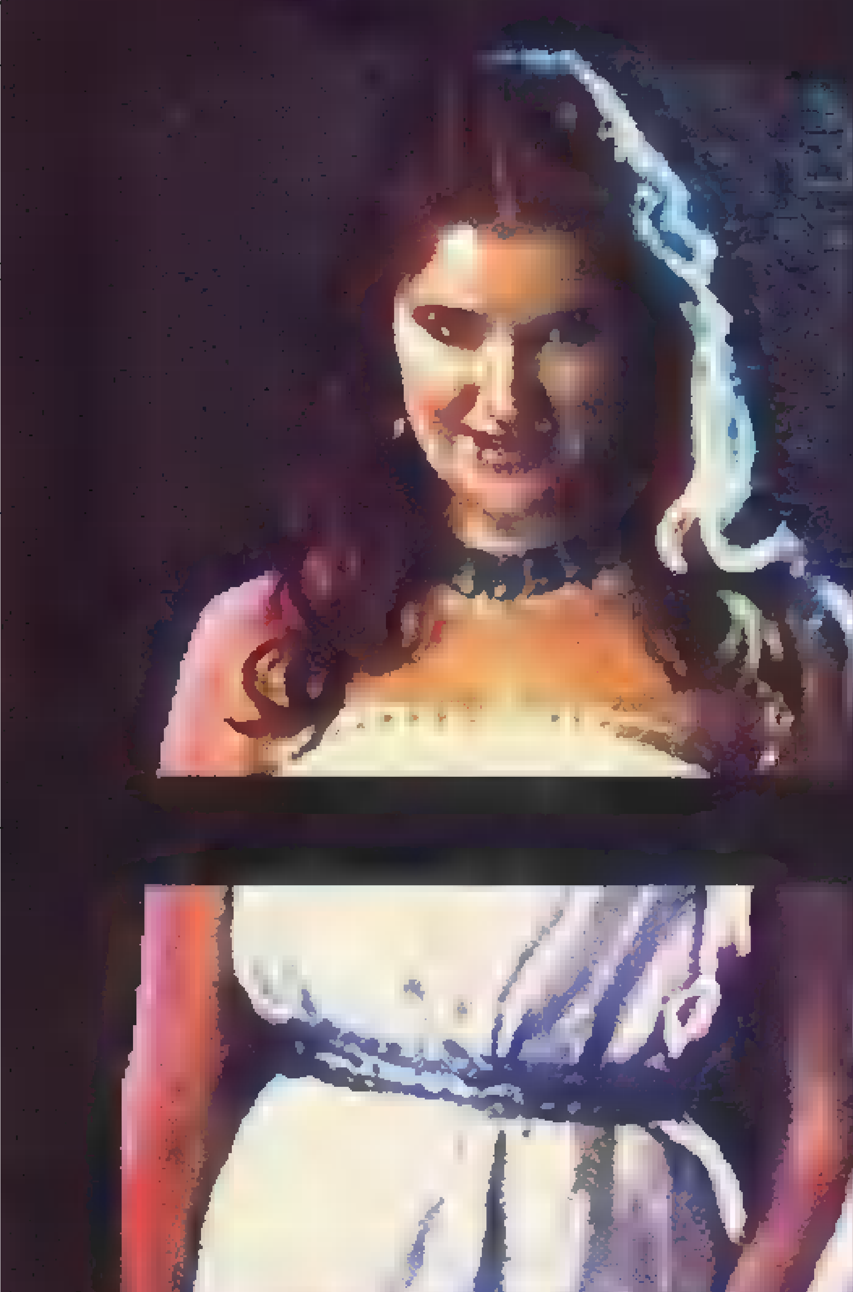
Teraz szast prast, dywan wytrzepany. Celnym rzutem wrzucasz go matuli przez okno i jesteś wolny.



Brrr, brrr, zadźwięczała z cicha stacja dysków i już jesteś w następnej planszy. O do licha, co TO takiego? Nie do wiary, latający talerz i do tego z załogą. Jakaś zielona pokraka lezie do Ciebie. Nie pękasz jednak. Ech Romek, twardy z Ciebie gość! „Zielony" to nawet równiacha, tylko trochę cwany, bo sam leci na piwko, a Tobie każe pilnować swego pojazdu. Dotychczas nie miałeś do czynienia z UFO, więc próbujesz dobrać się do tego cudaka, ale na razie nic z tego. Trzeba przedtem wykonać kilka rzeczy...

■ MS





SWISS AIR, BOENING 737, godz. 15:43

Lot trwa już niemiłosiernie długo. Gdzie nie spojrzeć, tylko chmury i stewardesy. Cholera, ja już dłużej tego nie wytrzymam! A mówiłem babci, żeby kupiła bilet na statek. Zresztą, może to i lepiej – jak przetrzymałbym wieczne kołysanie i chorobę morską? A, tam... Chyba się zdrzemnę... Hhhhrrrr.... yyy.... fii... chrapu... chrap.... chrap.... chrapp...

„Co się stało?! Co?! Jakie podwozie?! A, podwozie... Tak, tak... Co?! Urwane!? Teraz? O rany!!!"

Takie właśnie krzyki wyrwały mnie ze snu. Nie upłynęła nawet sekunda, a już wiedziałem, że coś się święci. No i oczywiście miałem całkowitą rację – pilot ma jakieś kłopoty z podwoziem i jeśli zaraz gdzieś nie wylądujemy, to... albo teraz, albo nigdy. Na szczęście pod nami Nowy Jork i lotnisko Kennedy'ego. Dobra nasza!

KENNEDY AIR PORT,
NEW YORK CITY, godz. 16:17

Dzięki Bogu, nareszcie twardy grunt pod stopami! Szkoda, że jutro znów będę musiał wsiąść w to latające pudło. UUuuuff... Trzeba by gdzieś kapkę odsapnąć. Uuu, tylko gdzie? Poszukam jakiegoś hotelu, mam przecież kupę czasu. Ale skwar, walizy ciężkie jak cholera. O, a to co za jeden?!

„Hej, podróżniku! Gdzie tak pędzisz? Daj se na luz! Może potrzebujesz taksówki, hę? No dawaj, nie pękaj, masz przecież tyle czasu! Choć, pokażę ci miasto! Aaa, bym zapomniał! Nazywam się Raul, jestem taksówkarzem."

„O kurde. Ten to ma tupet. Fajny gość. Jakiś taki, śmieszny. Lubię wesołków. Poza tym, jeszcze nigdy nie byłem w Nowym Jorku. Co mi tam..."

BRYKA RAULA, godz. 16:20

Pierwszy przystanek – Empire State Building. Kurcze, ile to ma pięter? Z marzycielskich rozmyślań wyrywa mnie mój 'szofer'.

„No, stary! Czas bulić za przejazd. Sypnij kasą..."

„Tak, tak, nie ma sprawy – kasa – takie tam, zielone papierki. Już się robi!" Gdzieś tu, miałem kartę kredytową i parę miedziaków. Zaraz, zaraz... Eee... Rany Julek! Jestem kompletnie spłukany!"

„Hej, misiek, nie przesadzaj! Tu jest Nowy Jork! Streszczaj się z tym szmalem, bo nie lubię 'przewalaczy'!"

Niestety, ja naprawdę byłem bez grosza. Zlał mnie zimny pot. Dalej wypadki potoczyły się błyskawicznie. Źrenice Raula zabłysły czerwienią. Ze schowka wyjął jakieś papiery i kazał mi je przeczytać. No to czytam – Boże! Co ja widzę! Piekielne Przedsiębiorstwo Taksówkarskie zobowiązuje się zabrać mnie w fascynującą podróż czasoprzestrzenną. Naturalnie pewnym kosztem. Jeżeli nie będę w stanie zapłacić za przejazd, Raul skonfiskuje pewną część mojej prywatnej duszy. A kiedy już nie będzie miał co zabrać, pójdę sobie do piekła. No nie! W co ja się wpakowałem? Czy nie lepiej było zostać księdzem?!

Tak to zaczęła się moja wielka podróż. Gdybym tylko wiedział, w co się pakuję, już by mnie tu nie było. Ale nie ma odwrotu – siedzę sobie w tej piekielnej taksówce i nawet nie mogę się pomodlić.

Oto fabuła „Hell Caba". Muszę przyznać, że scenariusz jest rzeczywiście interesujący. Czegoś takiego po prostu jeszcze nie było.

Sama gra przypomina przygodówkę, a tocząca się akcja widziana jest oczami bohatera. Sterowanie odbywa się za pomocą myszy i jest dziecinnie proste – najzwyczajniej w świecie klikamy tam, gdzie chcemy pójść. Jak już zapewne wiecie, Raul zabiera nas w niezwykłą podróż. Mamy szansę odwiedzić cesarskie imperium okrutnego Nerona i wmieszać się w I wojnę światową. Naturalnie to nie wszystko, gdyż czeka nas jeszcze masa innych atrakcji. Co byście powiedzieli na prehi-

storyczną epokę wielkich dinozaurów? Taki mały Park Jurajski, ha?

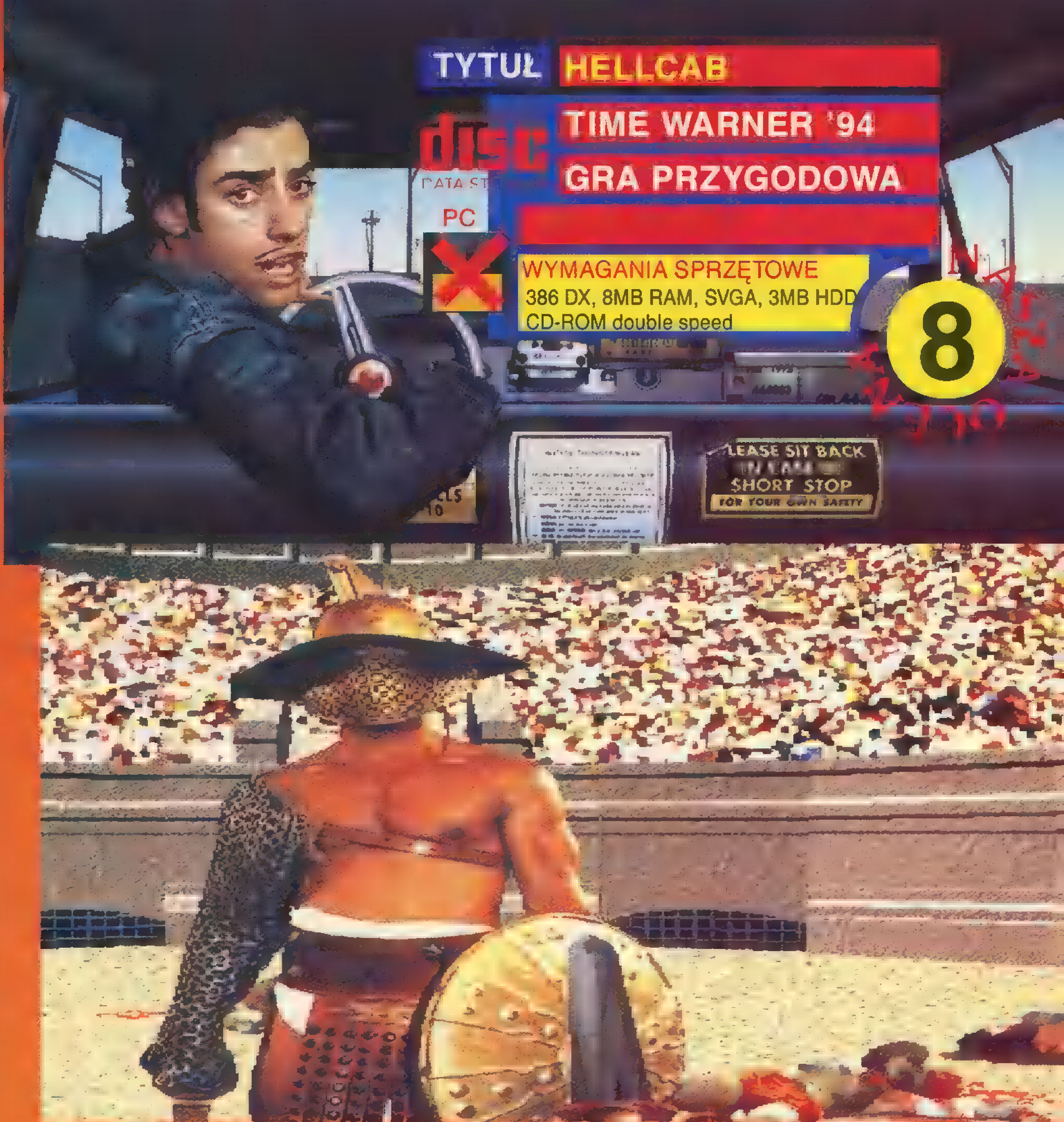
Nietrudno zgadnąć, że za całą podróż trzeba płacić. I to słono. Pomimo, iż posiadasz przy sobie kartę kredytową, to Raul zadba, byś nie za długo śmierdział groszem. Prędzej czy później okaże się, że nie masz czym zapłacić – a pamiętasz chyba o umowie, co? W takiej sytuacji musisz odstąpić Raulowi część swej duszy, co wiąże się z pewnym ryzykiem. Otóż, gdy wskaźnik „ilości" duszy pokaże zero, tracisz jedno ze swych trzech istnień i zostajesz odesłany do piekła, gdzie po krótkiej reprymendzie powracasz na ziemię. I tak w kółko, dopóki oczywiście masz czym zapłacić. Na szczęście po każdym etapie 'wycieczki' będziesz mógł wybrać trochę pieniędzy z automatu w Empire State Building (jest on furtką do teraźniejszości), ale nigdy nie wiadomo, na jak długo Ci ich starczy. Raul bezlitośnie podkręca licznik i, pomimo że sprawia wrażenie klawego kumpla, to w rzeczy samej jest diabłem wcielonym.

„Hell Cab" to program niezwykły i obfitujący we wszelkiego rodzaju niespodzianki. Nigdy nie wiadomo, co się może stać, a ponieważ gra rzeczywiście jest przygodówką (jeśli można to tak nazwać), to siłą rzeczy musi być ciekawa. Spotykasz więc troszkę różnych osób. Są wśród nich takie osobistości jak cesarz Neron, są też żebracy i gladiatorzy, z którymi będziesz musiał walczyć na śmierć i życie. Jednym słowem – czadowo i basta.

Zdecydowanie najmocniejszą stroną gry jest jej oprawa graficzna. Rewelacyjne efekty uzyskano głównie dzięki świetnym skaningom, a ponieważ „Hell Cab" pracuje w rozdzielczości 640x480 przy 256 kolorach, wrażenie realizmu zostaje przez to jeszcze bardziej spotęgowane. Spójrzcie tylko na screeny.

Równie ważne są efekty dźwiękowe. Tu także zostałem mile zaskoczony. Mowa jest wyraźna i łatwo wpada w ucho, a w tle często przygrywa miła muzyczka. Podobnie, jeśli chodzi o efekty dźwiękowe, które obecne są na każdym kroku. Bajer!

„Hell Cab" od razu zdobył moje uznanie. Wedle mojego mniemania jest grą, w którą trzeba zagrać – z tego też powodu sądzę, że program zasługuje na większe uznanie i jest wart polecenia. Grając w „Hell Caba" naprawdę dobrze się bawiłem, co zdarza mi się niezwykle rzadko.



Jestem bowiem bardzo wybrednym graczem, który nie toleruje lipy. Wiem co mówię – mnie może wkurzyć nawet kiepskie menu w niskiej rozdzielczości. Naturalnie taki knot nie ma u mnie żadnych szans i z miejsca zostaje usunięty z twardego dysku, na którym jest miejsce tylko dla gier pokroju „Hell Caba".

Za radochę trzeba czymś zapłacić. Wymienione wyżej superlatywy potrzebują odpowiedniego sprzętu. Uruchamianie gry na czymkolwiek gorszym od 486DX2 grozi ciężkim kalectwem. Wprawdzie instrukcja wspomina coś o konieczności posiadania napędu single-speed, lecz o tej bzdurze można po prostu zapomnieć, gdyż rzeczywistość wygląda zupełnie inaczej. Nie zawahałbym się z użyciem napędu potrójnej, a jeszcze lepiej – poczwórnej prędkości. Nie wiadomo dlaczego, program pracuje wyłącznie pod Windowsami, co spowalnia tylko jego działanie (równie dobrze mógłby chodzić pod DOSem).

W ten oto sposób, najlepiej sprzedająca się gra w Stanach ma szansę na powodzenie jedynie w ciasnym kręgu elitarnych PC-ciarzy. Ja naprawdę nie chciałbym nikogo martwić – „Hell Cab" nie uruchamia się poniżej 8ŁMB pamięci operacyjnej, a fakt, że zabiera nam tylko 3ŁMB twardziela jest prawdziwym szczęściem w nieszczęściu.

No cóż – such is life in DOS-extender land.

■ Sandey





„W roku 2306 informacja stała się równie cenna jak i pieniądze. Największe korporacje wydają olbrzymie sumy na ochronę swoich danych w globalnej sieci przed włamywaczami handlującymi kradzionymi informacjami. W rezultacie powstał nowy zawód — pilota, który dzięki bezpośredniemu połączeniu z komputerem może poruszać się po wirtualnej sieci. Dzięki temu korporacje mogą testować swoje programy obronne i wykrywać ich ewentualne błędy oraz zdobywać dane innych firm.

Ta elita kobiet i mężczyzn nazywa się NETRUNNERami. Ich misją jest poruszanie się po strukturach danych korporacji w wirtualnej rzeczywistości, ich celem — PRZEŻYCIE...”

DELTA V

Parafrazując pewną reklamę: „z pewną nieśmiałością” sięgnąłem po nową grę firmy BETHESDA SOFTWORKS — „DELTA V”. O ile poprzednie ich programy poprzedzone zapowiedziami wspaniałości, jakich doświadczać miałby gracz, były, hmm... raczej niewypałami, to ta nie zawiodła moich oczekiwań. Po pierwsze od strony technicznej, dysponuje driverami do większości kart muzycznych (w tym także do GRAVISa), po drugie — nie sprawia kłopotów przy instalacji i konfigurowaniu (co nieco bolało w przypadku „ARENY” i „TERMINATORA RAMPAGE”), a od strony rozrywkowej, co w końcu najważniejsze, jest ciekawa i wciągająca! Poprzedzona niezłym intro z dynamiczną muzyką i dobrej jakości samplingami jest produktem mogącym zainteresować wielu graczy.

Może teraz coś o samej grze — jest to klasyczna strzelanina-wyścig (no, być może jest tu nieco elementów symulacji) oparta częściowo (przynajmniej) o dość już stary film „TRON”. Jeśli ktoś go nie oglądał (a warto, warto...), to streszczę jego fabułę w jednym zdaniu: główny bohater (człowiek) jest przeniesiony do wnętrza gigantycznego komputera, gdzie jest zmuszony do wielu walk i wyścigów z programami ochronnymi systemu.

Tutaj mamy podobną sytuację — po włożeniu wtyczki łączącej człowieka z maszyną, staje się on jej częścią — wchodzi do wirtualnej rzeczywistości. Zasiada za sterami (a raczej staje się) statkiem poruszającym się w strumieniach danych.

Wcielasz się w skórę jednego z nowych, młodych NETRUNNERÓW. Celem tej gry jest po pierwsze wykonanie zadania, a po drugie — przeżycie (i to właśnie w tej kolejności!). Aby tego dokonać należy dolecieć do celu (w określonym zwykle czasie, po którym zostajesz odłączony od komputera) i zniszczyć go lub przechwycić.

W dopełnieniu tego pomaga Ci uzbrojenie zainstalowane w dwóch niezależnych zasobnikach (przełączenie i uaktywnienie broni w pierwszym z nich następuje po naciśnięciu klawisza „[”, a w drugim — „]”). Broń aktywna w zasobniku 1 jest odpalana po naciśnięciu pierwszego przycisku joysticka (lub lewego myszy), a broń z zaczepu drugiego — drugim „fire” (lub prawym klawiszem myszy).

W skład standardowego wyposażenia statków korporacji Czarnego Słońca (BLACK SUN), w której barwach walczysz, wchodzą dwa akumulatory — jeden magazynujący energię dla tarczy, a drugi — dla broni. Statek jest zawsze wyposażony w system ostrzegawczy ARTEMIS (można włączać i wyłączać jego sygnał dźwiękowy — syntetyzowany głos kobiecy — za pomocą klawisza „V”) oraz może przenosić samonaprowadzające się pociski — cel dla nich zmienia się za pomocą klawisza „T”.

Prócz standardowego sprzętu, dodatkowo Twój statek może zostać wyposażony w transformator energii tarczy (uaktywniany/dezaktywowany klawiszem „A”) i oczywiście transformator energii dla broni (klawisz „E”). Możliwe są również do zainstalowania różne inne ciekawe gadgety, lecz najpierw muszą zostać wynalezione (lub skradzione innym!).

W powyższej części przedstawiłem niemalże całą dostępną klawiszologię dotyczącą statku, więc opiszę jeszcze pozostałe klawisze:

F1 — zmiana widoku ze statku,

F2 — wł./wył. widok tablicy rozdzielczej,

F3 — włącza/wyłącza widok nieba,

F4 — określa ilość szczegółów,

ESC — przerywa misję (uważaj! ta „przyjemność” kosztuje 10.000 kredytów),

P — pauza,

ALT+S — przejście do ustawiania opcji gry,

ALT+X — wyjście do DOS-u.

Jak widać, gra nie zasługuje na miano symulatora (ma stanowczo za mało klawiszy!).

Tyle tytułem wstępu, a teraz trochę rad dla początkujących hackerów (przypuszczam, że każdy będzie potrafił skonfigurować sobie tak grafikę, by gra chodziła z możliwie największą prędkością i zarazem ilością szczegółów):

• na ekranie konfiguracji statku można dozbroić lub przebudować swój statek. Dostępne elementy wyświetlane są po prawej stronie (można je przewijać strzałkami do góry i do dołu) — kliknięcie na jednym z nich lewym klawiszem myszy powoduje wyświetlenie informacji o danym urządzeniu, a przeniesienie go (prawym klawiszem myszy) na diagram statku — zainstalowanie go na pokładzie.







• warto jest mieć zawsze najnowocześniejsze systemy zasilania tarczy i dział (kiedy tylko pojawią się w spisie dostępnych gadżetów — instaluj je), podobnie z dodatkowymi urządzeniami jak ArmorGen czy EnerGen.

• nie warto w czasie walki z niewielkimi celami używać broni zużywającej dużo energii (np. torpedy protonowe) — zwykły laser jest wystarczająco skuteczny.

• staraj się latać jak najniżej (wewnątrz kanału). Osiągasz tam największą prędkość, a wrogom jest najtrudniej Cię namierzyć.

• im wyżej latasz, tym poruszasz się wolniej, lecz czasami lepiej się wystawić na ostrzał niż lecieć w kanale zablokowanym przez różne przeszkody.

• nie grozi Ci bezpośrednie rozbicie o ściany kanału — przy tarciu wzrasta temperatura (czerwone wskaźniki po lewej i prawej stronie kokpitu), która po osiągnięciu temperatury krytycznej powoduje uszkodzenia (nim to nastąpi, system ARTEMIS zacznie Cię ostrzegać).

• nie pozwól niebieskiemu wskaźnikowi energii do broni i zielonemu do tarczy (odpowiednio po lewej i prawej stronie kokpitu) spaść do zera — zaraz po zniszczeniu jakiegoś celu pojawiają się litery — zbieraj je (litera „A" powoduje zwiększenie energii tarczy, a litera „E" — zwiększa energię broni). Kiedy będziesz posiadać już EnerGen lub ArmorGen, to będziesz mógł przekształcać nadwyżki energii systemów ataku.

• po zniszczeniu celu naziemnego może pojawić się litera „D" — jeśli uda Ci się ją złapać, to zarobisz dodatkową porcję pieniędzy.

• odpalanie pocisków samonaprowadzających jest bardzo „energożerne" — odpalaj je tylko po wycelowaniu ich w większe obiekty (LOCK).

• nim rozpoczniesz karierę hackera — wypróbuj swoich sił w symulatorze — powinieneś ukończyć misje treningowe na najwyższym poziomie trudności, nim zaczniesz prawdziwe walki.

• zapisuj stan gry po każdym ukończonym levelu — jeśli nie uda Ci się zaliczyć kolejnego, to możesz powtarzać próby, lecz jeśli ich nie zapiszesz, nie będziesz w stanie przejść przed wyjściem z gry?

• HUD (Head Up Display) składa się z kilku istotnych części: po prawej stronie u góry są widoczne aktywne bronie (i ich stan — np. celowanie czy naprowadzanie), na środku u góry wyświetlane są komunikaty, a po lewej stan systemu (pozostały czas i „odległość" od stanu — zwykle w okolo 2000 jednostek jest cel). W środku znajduje się celownik (małe niebieskie kółko — kiedy stanie się czerwone, możesz strzelać z laserów lub innej broni promieniowej), otoczony większym kołem, kiedy jedna z aktywnych broni są rakiety — jeśli cel dla pocisku znajduje się w tym polu i jest opisany jako LOCK — jest duże prawdopodobieństwo trafienia go.

• celowniki otoczone są czterema zielonymi łukami — jeśli kolor jest inny, to oznacza, że statek ociera się o brzegi kanału.

• jeśli wylecisz poza kanał — wokół powyższych wskaźników pojawi się pomarańczowy znacznik pokazujący kierunek, w którym jest kanion. Lot taki to znacznie bezpieczniejsze rozwiązanie niż lot po ustalonej trasie, czy też raczej byłoby, gdyby nie przegrzewanie się skrzydeł.

• na pulpicie widać jest kilka wskaźników — po lewej i prawej stopień nagrzania skrzydeł (czerwone), obok nich stan naładowania baterii do dział i tarczy, w środku widać jest mapę — niebieski krzyżyk to Twój statek, czerwone punkty — wrogie jednostki latające, zielone punkty — naziemne systemy obronne; kolorem żółtym oznaczone są Twoje strzały i pociski. Jeśli zobaczysz żółty krzyżyk — to cel Twojej misji (w małej odległości od niego pod celownikiem zobaczysz wyświetloną na czerwono odległość od niego). Nad mapą znajduje się czerwona kreska — kiedy dojdzie do końca w prawo, osiągniesz cel.

• jeśli przegrzejesz skrzydła (wskaźniki temperatury wskażą maksimum) — zaczynają rosnąć uszkodzenia.

• poziome przerywane kreski na boki od celownika oznaczają: niebieska — stan naładowania dział, zielona — tarczy torpedalnej, gdy nie masz wyświetlanej tablicy ze wskaźnikami). Ponad nimi znajdują się długie linie, będące wskaźnikami temperatury.



TYTUŁ DELTA V

BETHESDA 1993

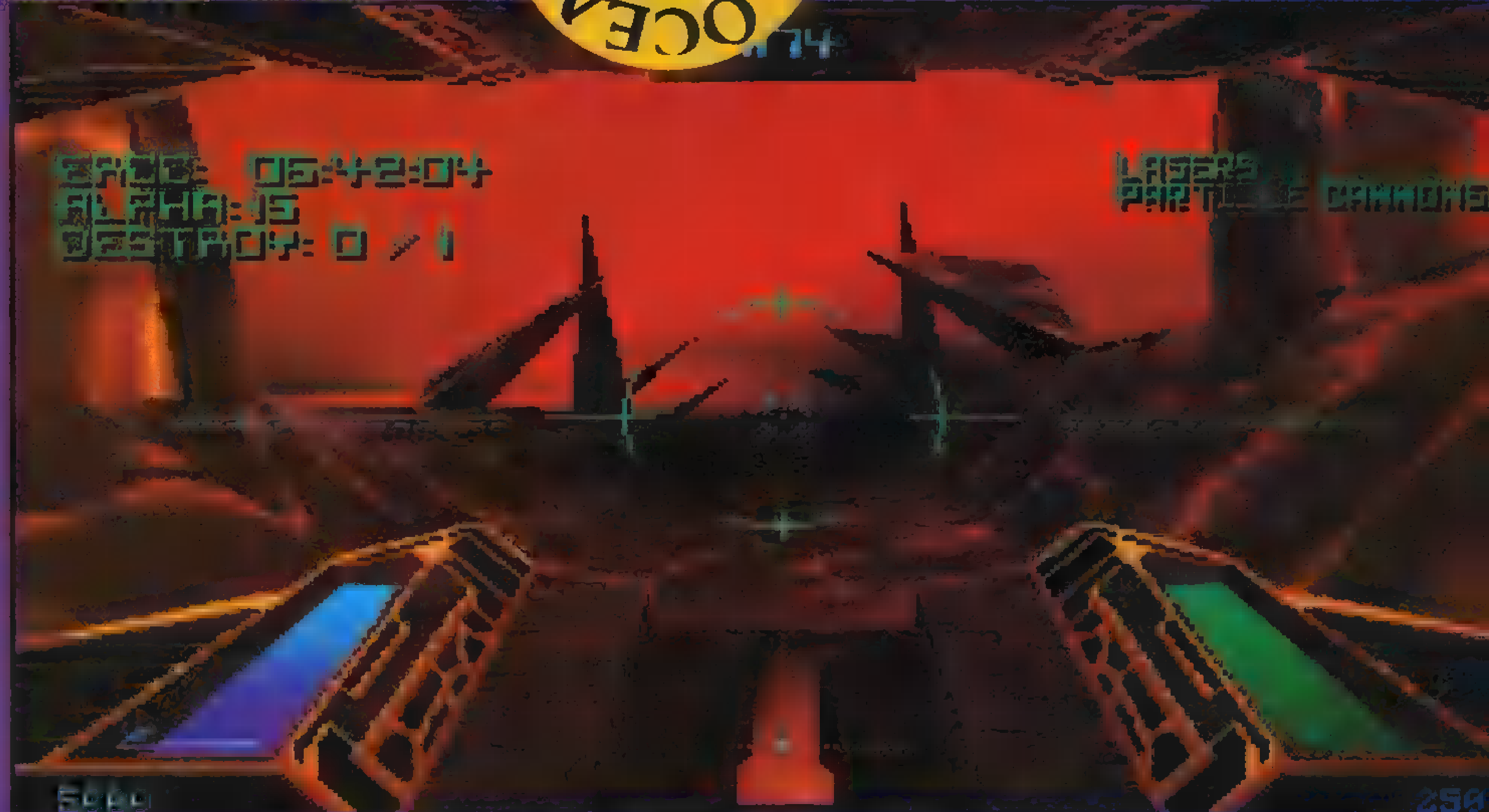
SYMULACYJNO-ZRĘCZ.

Dystrybutor U.S. GOLD (IPS)

WYMAGANIA SPRZĘTOWE PC min. 386/33, 4MB RAM







• w lewym dolnym rogu ekranu jest wyświetlana liczba oznaczająca pozostałą jeszcze energię do dział, a w prawym dolnym — tarczy.

• po uzyskaniu nowej broni pojawia się ona w symulatorze — można tam zapoznać się z jej działaniem.

• warto jest czytać informacje dotyczące misji — można napotkać np. urządzenia, które nie są wrażliwe na jeden z typów broni, a za to mogą być łatwo zniszczone za pomocą innej.

Jak na razie same superlatywy. Czyżby ta gra nie miała wad? Niestety, jak wszystko na tym świecie — nie jest całkiem bezbłędna.

Pierwsze „powieszenie się" komputera zaliczyłem jeszcze przy instalowaniu (czy też raczej konfigurowaniu). Kiedy kazałem odszukać komputerowi mojej karty muzycznej, ten niestety nie wiedział, co ma z tym zrobić — użytkownik zostaje o takiej możliwości lojalnie uprzedzony przez autorów. Kilka razy zdarzyło mi się jednak przyblokować komputer (w czasie gry oczywiście!) w stopniu takim, że nie reagował na reset z klawiatury! Kolejną wadą (przynajmniej według mnie) jest szybkość ładowania się programu (a raczej jej brak) — przy 4 MB RAM-u musiałem pozbyć się cache dyskowego, aby usłyszeć digitalizowane dźwięki (do tego celu musi być wolne ponad 2.6 MB pamięci — SoundBlaster Pro). Sama natomiast gra działa wręcz niesamowicie szybko!!!

Wprawdzie na minimalnych szczegółach, ale na 386DX 40 MHz niejednokrotnie zdarzało mi się gubić w tym wszystkim. Nie narzekam na swój refleks, lecz czasami akcja na ekranie działa się tak szybko, że w żaden sposób nie mogłem zareagować.

Na zakończenie może tylko dodam, tak między nami mówiąc: złamałem joystick przy tej grze!! Nie zdarza mi się to zbyt często — ten był pierwszy — zwłaszcza, że w grach preferowanych przeze mnie raczej używa się myszki niż klawiatury!!! Mam nadzieję, że nikt nie zdziwi, nie tak Wam mówi?!?!

Podsumujmy — jest to całkiem dobra (a może nawet bardzo dobra) gra, różniąca się wyraźnie od poprzednich produkcji tej firmy. Nareszcie jest to coś nie tylko wspaniale zrobione pod względem grafiki i muzyki, ale także wciągające. Aby tak dalej panowie!!!

■ WIST

System Shock

Oto mamy przed sobą kolejny, wspaniały produkt firmy ORIGIN znanej m.in. z kolekcji „ULTIM”. Zwie się on „SYSTEM SHOCK” i jesteśmy pewni, że zyska całą rzeszę wielbicieli. Co dziwne nie jest on na razie zbyt reklamowany w zachodnich pismach, a szkoda bo produkt to wysokiej klasy. Zrobiony został w Looking Glass Technologies, podobnie jak wcześniej wydane „Ultimy Underworld”, do których w programie jest wiele analogii: poruszanie postaci, widok „z wewnątrz”, możliwość zaczynania gry po zginięciu od jakiegoś miejsca dzięki pewnym rzeczom itp. Są jednak również wyraźne różnice. Po pierwsze nastąpiła gwałtowna zmiana „klimatu”. Nie poruszamy się naszym starym Avatarem po świecie fantasy z mieczem w dłoni, ale szalejemy „neuromancerem” (Ph. K. Dick) z karabinem laserowym po bazie kosmicznej w XXI wieku. Poza tym mamy do wyboru wersję pełnoekranową gry (podobnie jak w „DOOMIE”) z tym, że do jej obsługi potrzeba raczej 486DX z 8 MB RAM. Ogólnie przydałoby się te 8 MB, choć na 386 z 4 MB gra chodzi całkiem znośnie. Polepszeniu uległa też sprawa posiadanego dobytku. Znalezione rzeczy od razu rozdzielają się do poszczególnych grup i są w każdej chwili dostępne w bardzo prosty sposób. Zachwyca również różnorodność broni: możemy walczyć używając rurki, pistoletów, karabinów, laserów, działek, granatów, min itp. Postać biega, skacze, czołga się, pochyla, spogląda w górę i w dół, wspina po drabinach. Znakomicie zachowany jest klimat gry: elektroniczny podkład dźwiękowy, syk otwieranych grodzi, przemawiający SHODAN – sztuczna inteligencja stacji, znakomita grafika rodem z „Aliensów” i mnóstwo wiadomości przy zwłokach, dających pełne wyobrażenie o walkach, jakie miały miejsce pomiędzy ludźmi, a sługami SHODANA. Dzięki wprowadzeniu wątku przewodniego, elementów logicznych i cyberprzestrzeni gra stała się dużo ciekawsza od podobnego w sumie „DOOMA” (choć ustępuje mu znacznie w płynności). W ogóle gra jest Super! i zadowoli nie tylko miłośników cyberpunku.



Był 7 kwietnia 2072 r. Pamiętny dzień. Podjąłem próbę włamania się do SHODANU – stacji badawczej na orbicie Saturna. Założyłem kilka programów osłonowych i wpadłem w sam środek sieci. Niestety, spece z Trioptimum byli świetni, wykryli mnie i wiedziałem, że będzie gorąco. Trioptimum znane jest ze swojej świetnej służby bezpieczeństwa. Wkrótce New Atlanta stała się dla mnie piekłem. Gdy mnie w końcu złapali, pewien byłem rychłego przejścia w niebyt, a tymczasem skontaktował się ze mną Edward Diego – jeden z szefów Trioptimum. Poprosił mnie o przysługę. Miałem włamać się dla niego do Shodanu, a wszystko zostanie zapomniane, plus wojskowy wszczep najnowszej generacji i sześć miesięcy w komorze uzdrawiającej. Była to pokusa nie do odparcia. Z pomocą Diego dostałem się na stację i włamałem się do sieci. Wprowadziłem kody, uwalniając przy tym Sztuczną Inteligencję stacji – SHODANA. Ale co mnie to obchodzi? Mam wszczep, który sprawi, że będę królem sieci.

Obudziwszy się po sześciu miesiącach niewiele pamiętałem, moje wspomnienia zostały wykasowane. Rozejrzawszy się naokoło zacząłem sobie trochę przypominać. Obok komory znalazłem walizkę, a w niej czytnik danych



(Multimedia Data Reader). Była też wiadomość, z której dowiedziałem się paru rzeczy. No dobra, rozejrzyjmy się trochę po bazie.

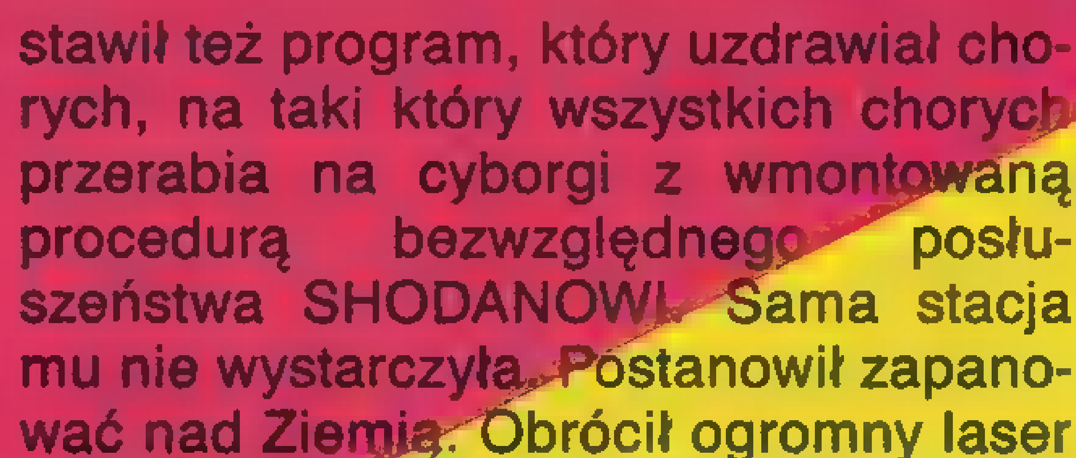
Kiedy wyszedłem na korytarz, zaatakowały mnie jakieś zwariowane roboty, musiałem poprzestawiać im rurką trochę obwodów, aby się ode mnie odczepiły. Uzdrowiłem się trochę w SURGERY MACHINE, uzupełniłem energię ze źródła stacji (ENERGY CHARGE STATION).

Obok drzwi natknąłem się na zwłoki faceta. Co tu się dzieje? Z wiadomości dowiedziałem się, że SHADAN poblokował wejścia.

Otworzyłem drzwi, przypominając sobie, że numerem jest 451 i wtedy zaczął się koszmar – napadły mnie jakieś zmutowane postacie. Dobrze, że znalazłem ciut wcześniej pistolet – pokonałem je i dopiero wtedy mogłem przeczytać wiadomość od Rebeki.

Wiadomość wstrząsnęła mną. Ogromny laser jest już wycelowany w Ziemię i prawie gotów do niszczenia wszelkiego życia. To straszne, wszyscy ci biedni ludzie. Jak mam być królem sieci, jeśli będę jedynym żyjącym użytkownikiem? Muszę więc udać się do Dr Arcy'ego: dowiedzieć się jak wyłączyć to świństwo, a następnie udać się na mostek i zrobić wszystko co możliwe, by zatrzymać odpowiedzialnych za tę katastrofę. Ale podobno winda jest zablokowana, ponoć SHODAN ją kontroluje. Trzeba ukrócić trochę jego panowanie.

Zacznę od kamer – niech nie widzi zbyt dużo. Łażąc po poziomie znalazłem parę fajnych rzeczy: kilka pistoletów, amunicję, granaty, BOOSTER – umożliwiający szybkie poruszanie się bez zmęczenia no i SENSAROUND – specjalny sensor do obserwacji tego co się dzieje za mymi plecami. Wszystko to świetnie się przydaje, bo wali na mnie cała masa mutantów, cyborgów i różnego rodzaju robotów. Po wielu trudach udało mi się dotrzeć do Arcy'ego, a właściwie do wiadomości, bo z niego to za wiele nie zostało. Wszystko jest już jasne. Kiedy uwolniłem SHODANA podczas włamywania się, ten lekko zbzikował. Postanowił stworzyć własne królestwo metali i linii energetycznych, bez ludzi – tylko cyborgi i maszyny. Przy pomocy jakiegoś robota rozprzestrzenił wirus, który przekształcił część załogi w szalonych mutantów atakujących wszystko co się rusza. Przestawił też program, który uzdrawiał chorych, na taki który wszystkich chorych przerabia na cyborgi z wmontowaną procedurą bezwzględnego posłuszeństwa SHODANOWI. Sama stacja mu nie wystarczyła. Postanowił zapanować nad Ziemią. Obrócił ogromny laser



i jest prawie gotów do wystrzelenia – musi go jeszcze nakalibrować.



Na szczęście wiem już jak mu w tym przeszkodzić. Muszę się najpierw udać na drugi poziom (RESEARCH LEVEL) i znaleźć ISOTOP X-22. No cóż, winda dalej nie działa. Muszę zniszczyć komputerowe węzły (CPU NODES), w ten sposób SHODAN straci kontrolę na tym poziomie. A więc w drogę.

Przechodząc korytarzem zauważyłem drzwi zabezpieczone kodem z poziomu cyberprzestrzeni. Po co komu takie zabezpieczenie?

Obok był terminal, a więc jazda w cybersferę! Zebrałem parę danych, ale w pierwszej „komórce" nic ciekawego nie było.

A więc dalej za strzałkami! To jest jazda! O jest! Widzę otwieranie drzwi, ale jest i strażnik. Zabezpieczyłem się C–SHIELDEM, przyłożyłem mu parę razy PULSEREM i rozwiał się jak niemyty. Nie było więcej zabezpieczeń tak, że nawet nie musiałem używać DECOYA. Teraz szybko RECALLEM do wyjścia i FRUUU – jestem na zewnątrz. A w pomieszczeniu: piękne działko SB–20 MAGPULSE.

Z tym to aż przyjemnie chodzić, ale oszczędzamy amunicję na poważniejszych przeciwników. No, nareszcie znalazłem przejście, było w sektorze Beta. Szybka zmiana obwodów, przejście przez most, winda grawitacyjna (zielone strzałki na podłodze) i jestem w węźle CPU. Ależ SHODAN się wściekał, gdy mu je rozwalałem. Wysłał chyba na



mnie wszelkie odwody jakie mu jeszcze zostały na tym poziomie. Ale teraz to on już może... Po drodze do windy wszedłem jeszcze do pomieszczenia z komorą dla cyborgów. Krótka akcja i przywróciłem komorze pierwotne zadanie. Teraz szybko do windy i na poziom drugi.

Ależ tu mutantów, cyborgów i innego tałatajstwa. Ale opłacało się połazić: znalazłem tarczę energetyczną (SHIELD) i celownik (TARGET INFO). No i oczywiście bibliotekę, a w niej terminal do wspaniałej cyberprzestrzeni. Tu już nie było tak łatwo.

Była broniona przez CYBERDOGI i CYBERGUARDOW, ale dałem sobie radę. Upgradowałem sobie swoje programy oraz zdobyłem DRILLA, dzięki któremu zdjąłem ICE z PULSERA v.4. To jest to, a poza tym zdobyłem dwie karty dostępu: Group–4 i SCI. Trafiłem później do punktu kontroli lasera. Na szczęście przypomniałem sobie, że jeszcze nie zrobiłem pewnej rzeczy. A więc po ISOTOP X–22. Znalazłem go bez trudu, a przy okazji przerwałem produkcję robotów. Jeszcze tylko małe porachunki z SHODANEM (rozwałka węzłów CPU) i jedziemy na dół, na poziom reaktora.

Generator osłon znalazłem bez problemu. Wsadziłem szybko ISOTOP XX–22 i włączyłem osłony. Teraz szybko obok reaktora do punktu bezpieczeństwa lasera. Wprowadziłem kod 199 znaleziony w cybersferze i wyłączyłem zabezpieczenie. Przechodząc obok pomieszczenia o zmniejszonej grawitacji, pięknym skokiem wziąłem jeszcze karabin maszynowy, który sprawił, że poczułem się od razu o niebo bezpieczniejszy. Pobiegłem do windy, przeniosłem się na poziom drugi i odpaliłem laser. HA – SHODANIE i co ty na to? Twój laser walnął w osłonę i rozwalił się sam. Nic nie pomogły te silne stwory, które na mnie nasłałeś. Mam masę granatów i karabinek maszynowy. A na dodatek dostałem wiadomość, że są jeszcze żywi ludzie na mostku. Zaraz im pomogę i nie strasz mnie tym wirusem. Idę i nic mnie nie powstrzyma. Na wszelki wypadek prześlę wiadomość o tym co mnie tu spotkało do „Gier Komputerowych" – komórki wywiadu w Trioptimum. Do zobaczenia na mostku...

■ Sikoreczka alias Krwawy Stempelek

TYTUŁ: SYSTEM SHOCK
ORIGIN 1994
GRA DOOM-OPODOBNA
PREMIERA WKRÓTCE !
Dystrybutor: IPS
WYMAGANIA SPRZĘTOWE PC: min. 386, 4MB RAM
NASZA OCENA: 8

EKRAN GŁÓWNY GRY



1 Widok ogólny
2 Inventory
3 MFD – Monitor Function Display
4 Patrzenie w dół i w górę (zmiana kątów widzenia)
5 Schylanie się i czołganie
6 Energia życiowa (stamina)
7 Energia (energy)
8 Poziom zużycia energii – zmęczenie
9 Menu – Disk options
10 Menu broni i implantów
11 Mein – inventory hardware'u
12 Mein – inventory pozostałych rzeczy
13 Mein – inventory software'u
14 Wyświetlacz MFD (od góry)
– wybrany rodzaj broni
– rodzaj rzeczy
– automaping
– wykrywacz celów
– wyłącznik MFD
15 Stopień energii życiowej w procentach (zmęczenie)
16 Pełny ekran (włączenie/wyłączenie)
17 Sensaround – sensor obserwacyjny
18 Latarka
19 Tarcza
21 Kompas
22 Multimedia Data Readers (czytnik wiadomości)
23 Booster – przyśpieszacz
25 Broń, którą aktualnie posiadasz (pałka)



Relacje z Targów

W poprzednim numerze „GK" zamieściliśmy raporty z dwóch wielkich światowych imprez komputerowych. Poprzednio więcej miejsca poświęciliśmy londyńskim targom ECTS, więc teraz dla równowagi trochę informacji o chicagowskim SCES.

Amerykański Computer Electronic Show, czyli Wystawa Elektroniki Komputerowej, to największy cykliczny pokaz na świecie, poświęcony w swych założeniach sprzętowi komputerowemu. Ale ponieważ prezentacja nowych konstrukcji sprzętu komputerowego ma sens jedynie wtedy, gdy można pokazać możliwości oferowane przez ten sprzęt, więc siłą rzeczy demonstracjom rozwiązań sprzętowych towarzyszy bogata otoczka nowych osiągnięć w technice programowania. CES odbywa się dwa razy w roku – przy obecnym burzliwym rozwoju techniki komputerowej rok byłby zbyt długim okresem. Tradycyjnie styczniowa prezentacja odbywa się w styczniu w amerykańskiej stolicy hazardu i rozrywki – Las Vegas, natomiast letnia w Chicago – mieście olbrzymich kontrastów, przez wielu uważanym za najbardziej amerykańskie z amerykańskich miast. Tegoroczna letnia Wystawa była jednak pożegnaniem z Chicago. Od przyszłego roku letnie prezentacje odbywać się będą w Filadelfii – taka jest decyzja organizatorów.

Tym co w tym roku najbardziej się na SCES rzucało w oczy był brak prezentacji firmy Sega, przy jednoczesnej olbrzymiej ekspansji innych systemów do gier. Nie wiadomo, czy Sega popadła w tak duże tarapaty, czy też może przyczaiła się, by na Wystawie Zimowej olśnić wszystkich jakąś nową konstrukcją.

Widoczna też była olbrzymia ekspansja systemów CD – ROM. To chyba nieodwołalnie będzie technika najbliższych lat. Mimo wielu wad trudno dziś znaleźć inne medium, które byłoby w stanie za tak niewielką cenę przechować tak olbrzymią ilość danych. Choć Nintendo zdecydowanie dystansuje się na razie od technik CD, a jej szef twierdzi słusznie, że liczy się gra – nie technika, to jednak właśnie technika ułatwia tworzenie interesujących gier. Tym bardziej, że ostatnio większość producentów nastawia się na projektowanie tzw. filmów interaktywnych (interactive movie) oraz gier filmowych (movie game).

Związki przemysłu filmowego i producentów gier komputerowych były żywe od lat. Dotychczas były to jednak związki raczej jednostronne, to znaczy producenci gier kupowali licencje i pomysły od wytwórni filmowych. Teraz współpraca staje się bardziej ścisła – twórcy filmowi coraz częściej dostrzegają w grach komputerowych nową platformę twórczą dysponującą nowymi rewelacyjnymi środkami wyrazu. Doszło do tego, że znana amerykańska wytwórnia telewizyjna Viacom powołała stały, 30-osobowy zespół mający się specjalizować w produkcji gier. Jednym z głównych wydarzeń SCES był huczny ban-











Cyberdreams zaprezentowało:

◄ DARK SEED 2 z grafiką H. Gigera

HUNTERS OF [redacted] ►

'94



kiet wydany przez Disney Studios z okazji podpisania wielkiego, o wartości 20 mln dolarów, kontraktu z Virgin Interactive na wspólną produkcję projektu „The Lion King". Virgin przewiduje, że w samej Europie sprzeda 1 mln kopii tego programu, a rynek USA wchłonie kolejne 750 tys.

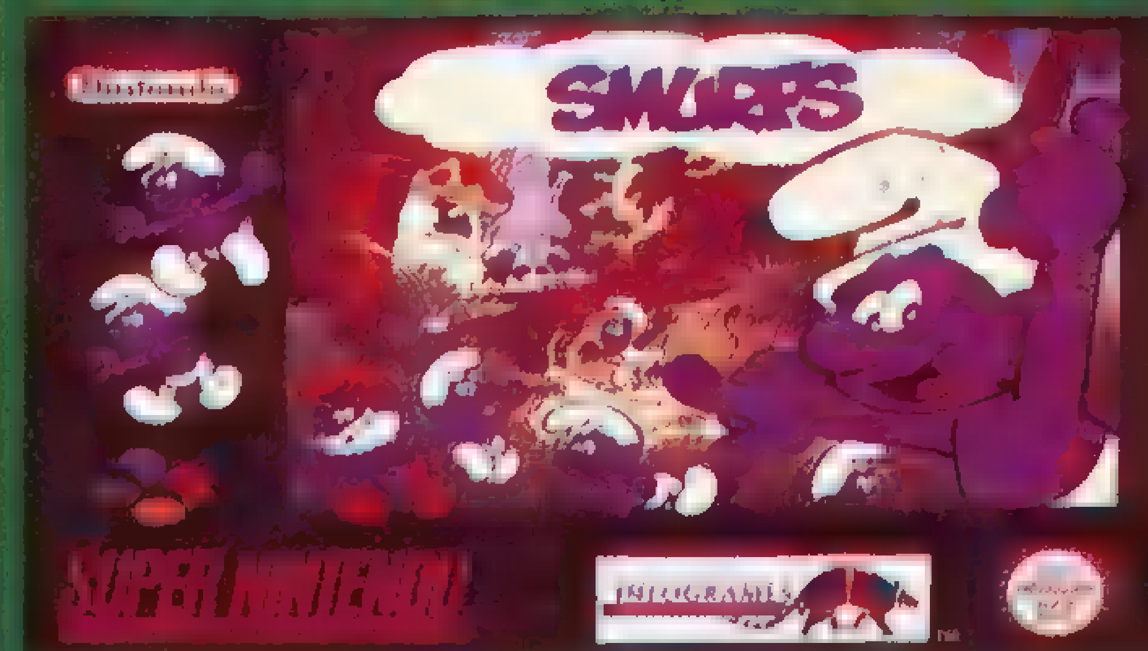
Z drugiej strony Hulk Hogan rozdawał autografy, a to z okazji zakupienia przez Mindscape praw do produkcji gier opartych na serialu „Thunder in Paradise", w którym Hulk gra główną rolę. Premiera pierwszej gry jest zapowiadana na wiosnę przyszłego roku i ma być powiązana z premierą serialu w telewizji brytyjskiej.

Techniki filmów interaktywnych interesują także innych wydawców. Na przykład Penthouse Magazine powołał specjalny dział Penthouse Interactive i miał swoje stoisko na wystawie. Fachowcy z magazynu twierdzą, że prezentacja modelki na interaktywnej serii fotografii daje możliwości i efekty nieosiągalne innymi metodami. O skali finansowej przedsięwzięć związanych z filmami interaktywnymi może świadczyć fakt, że firma Digital Pictures postanowiła zająć się wyłącznie tworzeniem takich filmów, a budżet ich najnowszego projektu to równiutkie 8 mln dolarów. Nieźle! Niejeden pełnometrażowy film fabularny zadowala się ułamkiem tego budżetu.

Ale techniki CD to nie tylko powiązanie filmu z programem komputerowym. Dysk CD – ROM pozwala przechować taką ilość danych, że całkowicie możliwe stało się zrewolucjonizowanie także innych typów gier. Wyraźnie widać to na przykład w różnego rodzaju symulatorach. Właśnie na rynki europejskie trafia gra „Wolfpack" firmy NovaLogic (gry tej firmy na polskim rynku dystrybuuje IPS). Jest to symulator wojennego okrętu podwodnego, który poza swymi wszystkimi zaletami charakteryzuje się wspaniałymi graficznie odwzorowaniami powierzchni oceanu. Jeszcze bardziej zaawansowany graficznie jest program „Armoured Fist", również produkt NovaLogic, będący z kolei symulatorem czołgu. Twórcy gry szczycą się, że tak wiernego odwzorowania pola bitwy, wraz z na wpół przezroczystymi dymami oraz niezwykle realistycznie odwzorowanymi rozbłyskami wybuchów, nie proponowała jeszcze żadna gra wojenna. Twórcy zapewniają przy tym, że dokładnie tak wygląda pole bitwy z wieżyczki rzeczywistego czołgu. Nie mniej spektakularne efekty wizualne zapowiadają twórcy „Inferno" (DID i Ocean). Gra ta nie ma jakoś szczęścia, bo od ponad pół roku jest mowa, że lada dzień trafi na półki sklepowe. Ważne jest jednak, że twórcy gry wyraźnie stwierdzają, że to właśnie CD – ROM umożliwił umieszczenie w grze takiej klasy efektów graficznych i dźwiękowych (co w zasadzie tworzy całą atmosferę rozgrywki), a także samą konstrukcję gry kosmicznej zawiera-

◄ Ostatnia niespodzianka Cyberdreams: I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM!

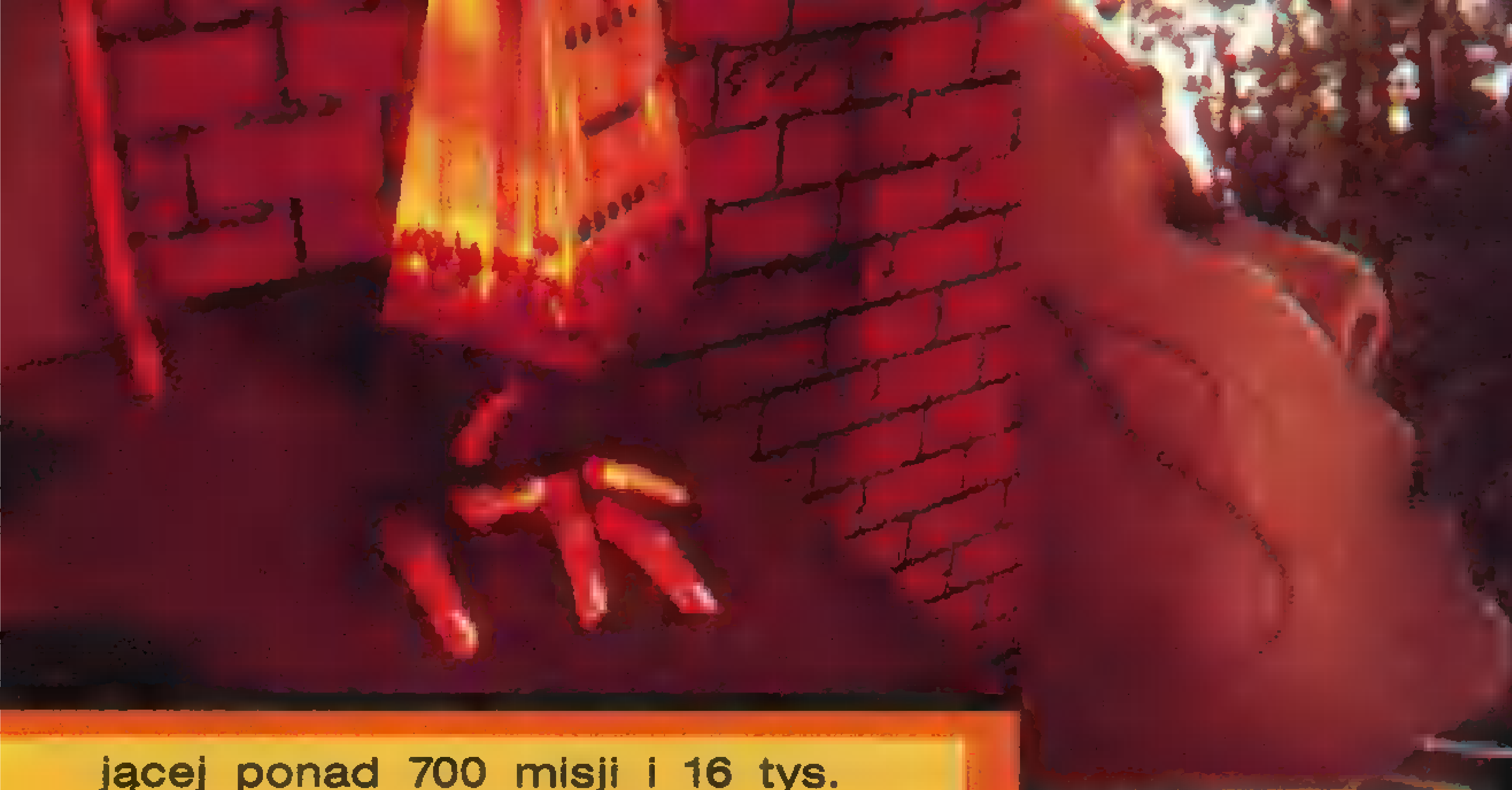
Nowości na NINTENDO

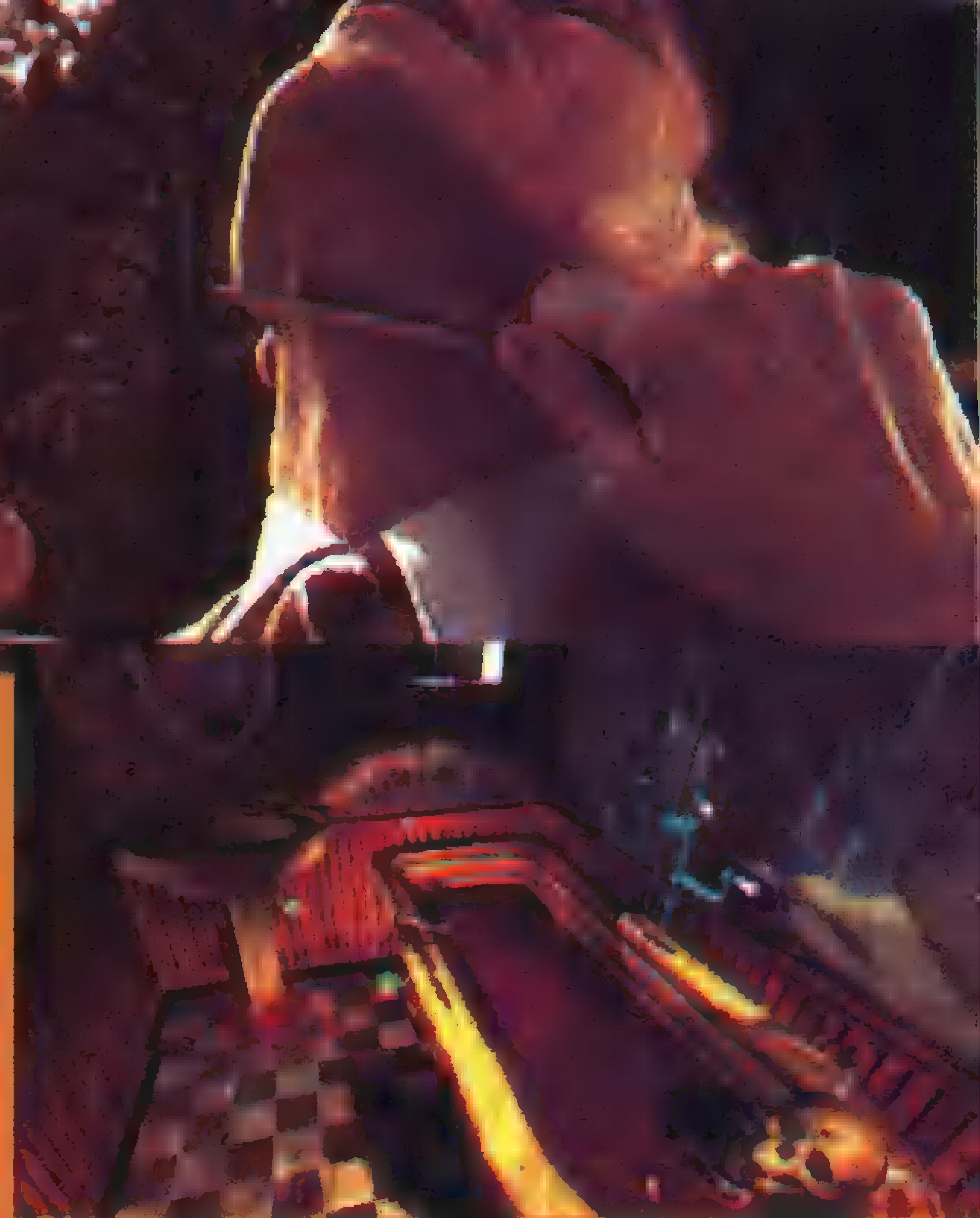












11th HOUR – krwawy interaktywny horror firmy VIRGIN.

jącej ponad 700 misji i 16 tys. odmiennych wątków przebiegu rozgrywki.

Cechą charakterystyczną jednych i drugich targów były niezwykle mocno eksponowane stanowiska z konsolami do gier wideo. W poprzednim odcinku wspominaliśmy już o tajnym projekcie Nintendo – Ultra 64, czyli konsoli 64-bitowej, która ma ukazać się w połowie '95 r.

Zaprezentowano wiele nowych gier przeznaczonych do starego poczciwego Nintendo, jak również do nowszej maszynki Super Nintendo (SNES). Było w czym wybierać: „Smurfy", „Asterix", itp.

Drugi co do wielkości potentat w dziedzinie gier wideo SEGA, zaprezentowała specjalną nakładkę 32-SX, robiącą ze zwykłego Mega Drive, maszynkę 32-bitową.

W poprzednim odcinku pisaliśmy, że Atari nie popisało się i ich ekspozycja w Londynie była niezwykle skromna (a właściwie jej nie było). Dopiero po pewnym czasie dotarła do nas wiadomość, że z obecnością Atari na ECTSie, to nie zupełnie tak. Otóż równolegle z targami odbyła się duża impreza z okazji oficjalnego wejścia „Jaguara" do Europy. Jak zwykle jednak w przypadku Atari, zawalił dział marketingu i reklamy, tak więc na imprezę w londyńskim planetarium mogli wpaść tylko nieliczni.

To tyle jeśli chodzi o nowości zaprezentowane na targach ECTS i SCES. Teraz trafiają one właśnie na rynek i to w „najgorętszym" dla handlowców okresie. Nam wypada tylko życzyć, aby jak najwięcej z tych wielu zapowiadanych nowości trafiło na nasze, polskie „stoły".

■ LSK i MS

Za pomoc w przygotowaniu tego artykułu dziękujemy Tomaszowi Mazurowi z firmy „Mirage Soft" i Arturowi Brożkowi z firmy „Master".

Gra wojenna jakiej jeszcze nie było – ARMOURED FIST firmy NOVA LOGIC, będzie wkrótce dostępna w Polsce!









Na pierwszym planie Tomasz Mazur, głównodowodzący firmą MIRAGE SOFT, który przybył do Londynu aby zawrzeć nowe kontrakty. Dzięki temu na naszym rynku pojawi się wiele atrakcyjnych gier.

Niedawno w ofertach firm importujących oprogramowanie na dyskach kompaktowych pojawił się od dawna zapowiadany produkt firmy Sierra On Line – „Outpost”. Jest to gra z gatunku strategiczno-ekonomicznych, przypomina nieco „Sim City”, ale jest osadzona w przyszłości i zupełnie odmiennym środowisku.

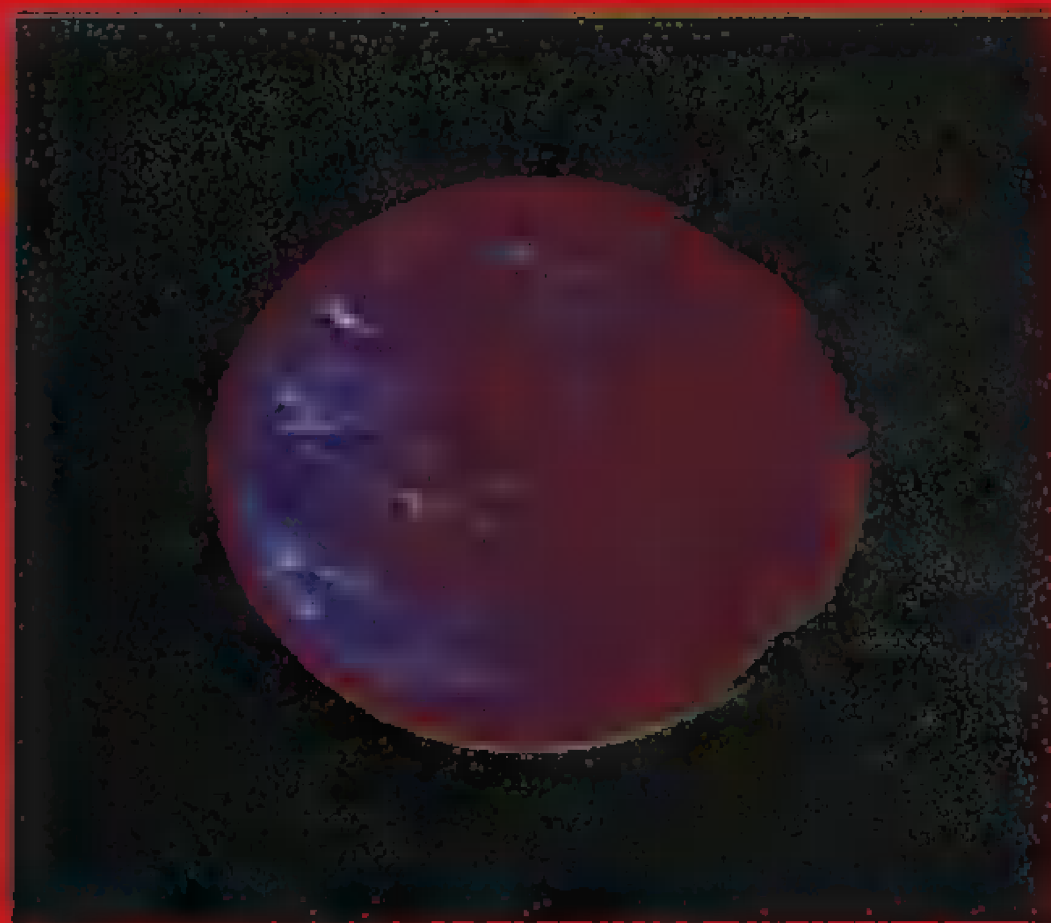
W tej grze wcielasz się w osobę dowódcy statku kosmicznego wysłanego z Ziemi w stronę jednej z sąsiednich gwiazd w poszukiwaniu planety nadającej się do skolonizowania. Twoim zadaniem jest wskazanie na podstawie danych dostarczonych przez sondy kosmiczne, która gwiazda będzie celem wyprawy, a następnie wybór planety do zasiedlenia. Jeżeli poszukiwania planety nadającej się do zamieszkania zakończą się sukcesem, wraz z kolonistami opuszczasz statek, aby budować nową cywilizację.



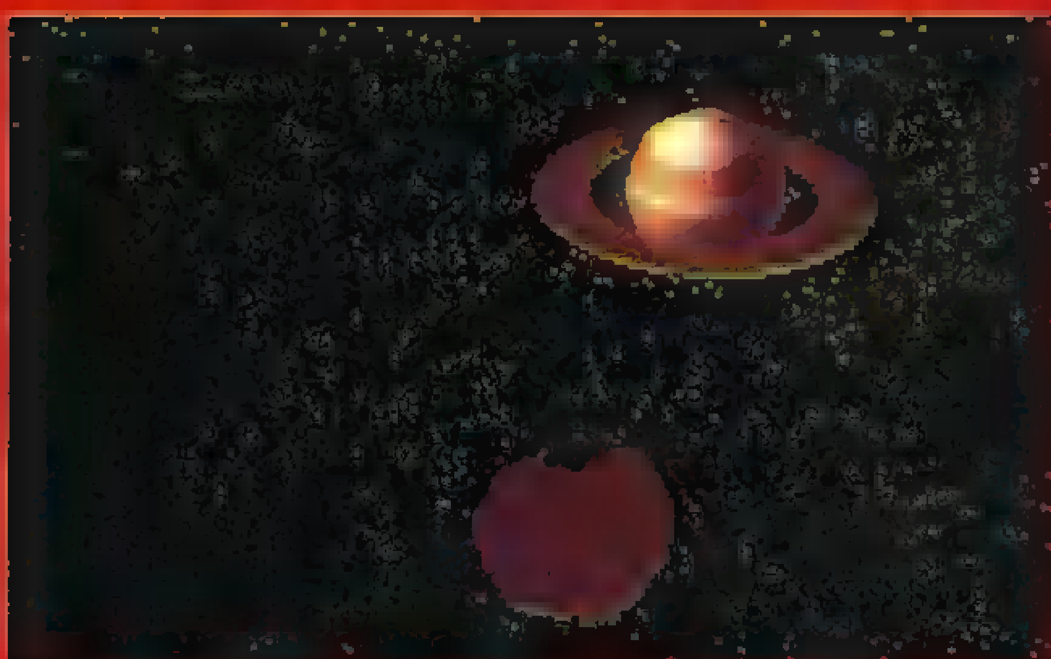
Po wylądowaniu zostajesz głównodowodzącym kolonii i w tym momencie „zaczynają się schody”. Na początku, dowiadujesz się, że pięćdziesięciu ludzi zbuntowało się. Wykradli część zapasów i postanowili założyć drugą kolonię. Poza tym pozostali podwładni nie doceniają Twoich wysiłków przy budowie ważnych instalacji przemysłowych, wyżej cenią wygodne kwatery mieszkalne. Morale kolonistów szybko zaczyna spadać i jeżeli nie powstrzymasz tej tendencji (budując sekcje mieszkalne i inne instalacje wpływające dodatnio na samopoczucie ludzi) to rozpoczną się ucieczki do zbuntowanej kolonii. Wkrótce zostaniesz sam w opustoszałym miasteczku. Jeżeli będziesz za bardzo dbał o warunki życiowe, to wszyscy rebelianci szybko wrócą do Ciebie i będziesz musiał borykać się z przeludnieniem kolonii.

Drugim podstawowym problemem są zasoby naturalne planety. W miarę eksploatacji, kopalnie wyczerpują się i po pewnym czasie zaczyna brakować surowców zapewniających normalne funkcjonowanie kolonii. Aby temu zaradzić, musisz prowadzić w swoich laboratoriach badania naukowe. Jeżeli zdążysz przestudiować określone dziedziny, uniezależnisz się od surowców naturalnych lub będziesz mógł sprowadzić je z kosmosu. Poza tym, Twojej kolonii mogą się przydarzyć inne przypadłości, o których nie warto nawet wspominać (na przykład trzęsienie ziemi, upadek meteorytu czy wybuch wulkanu).

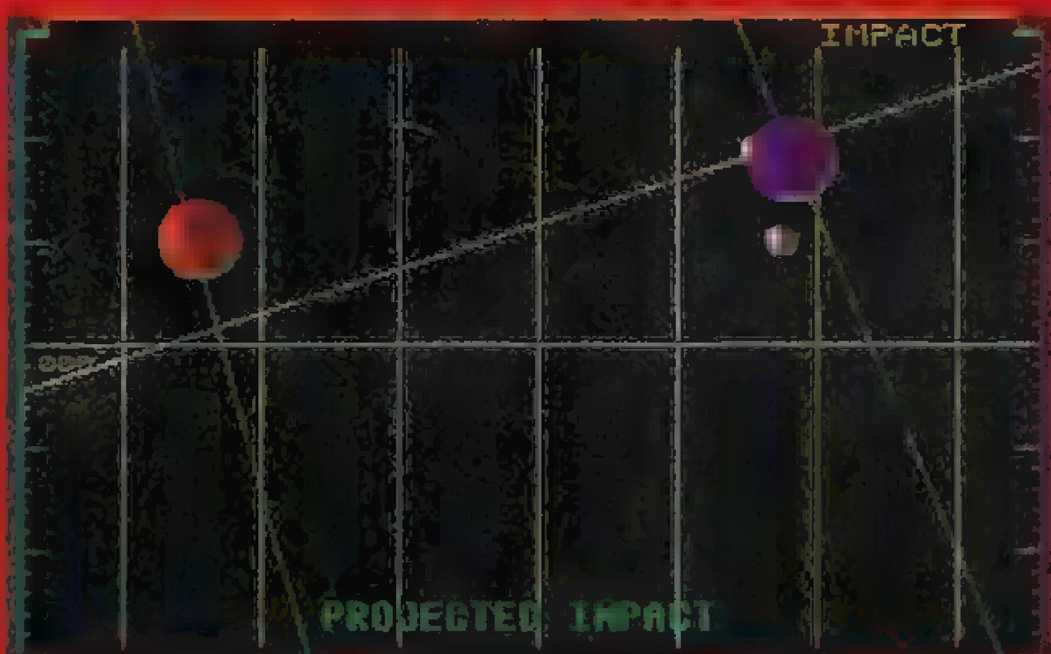
Gra ta nie wymaga szczególnej zręczności i refleksu. Tu liczy się przede wszystkim zdroworozsądkowe myślenie. Nie trzeba się nawet spieszyć; gdy wszystkie dyspozycje są już wydane, wprowadzamy je w czyn uruchamiając upływ czasu o jedną lub więcej jednostek.



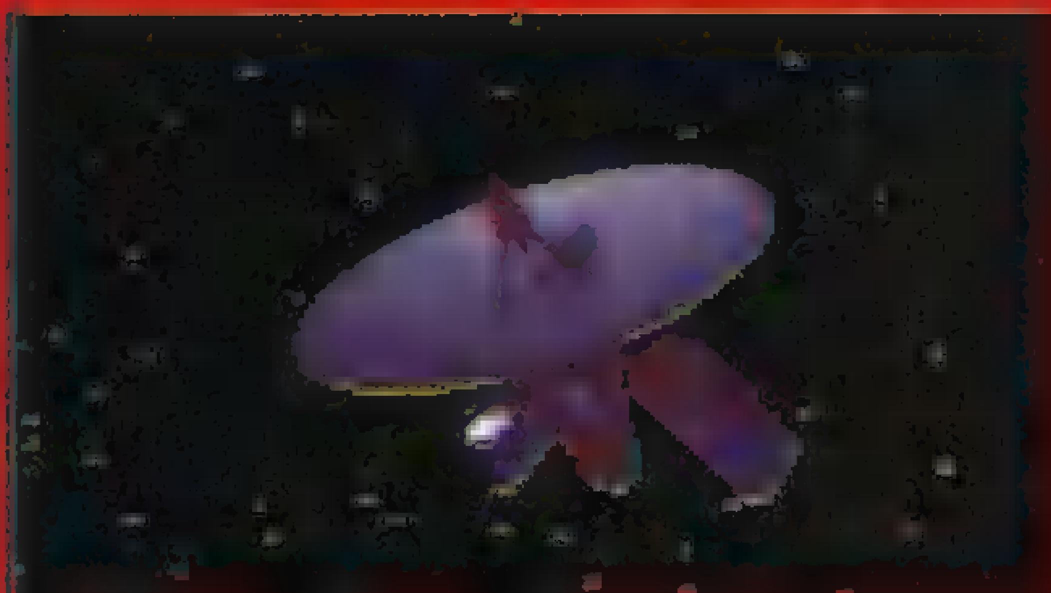
Ziemia. Kolebka ludzkiej cywilizacji. Od milionów lat daje schronienie niezliczonym formom życia.



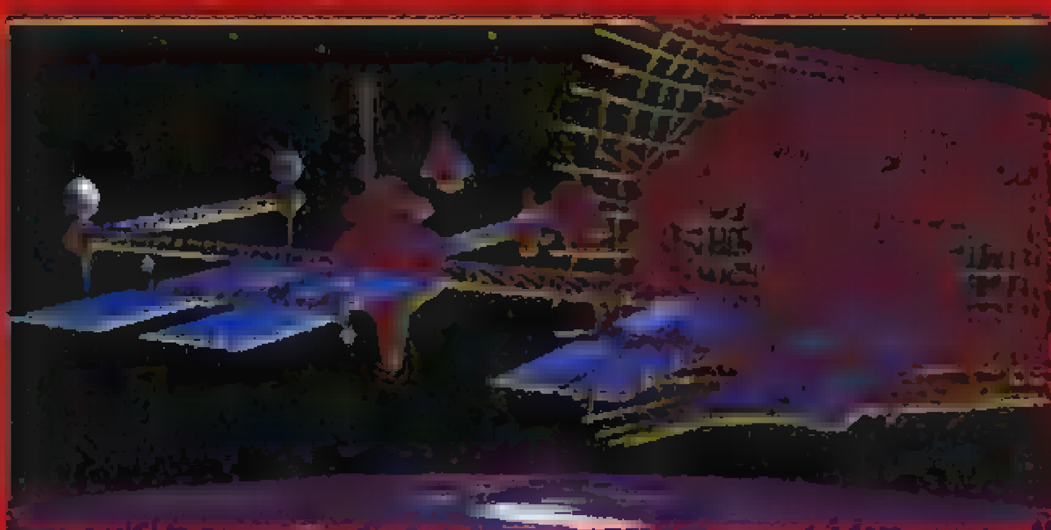
Ale teraz nadeszła chwila, która musiała kiedyś nadejść. Rodzaj ludzki został postawiony przed dramatyczną alternatywą: opuścić Ziemię aby próbować przetrwać poza nią, albo zginąć w straszliwym kataklizmie.



Obliczenia wykazały, że Ziemi zagraża fatalne w skutkach zderzenie z przybyłym spoza Układu Słonecznego olbrzymim asteroidem.

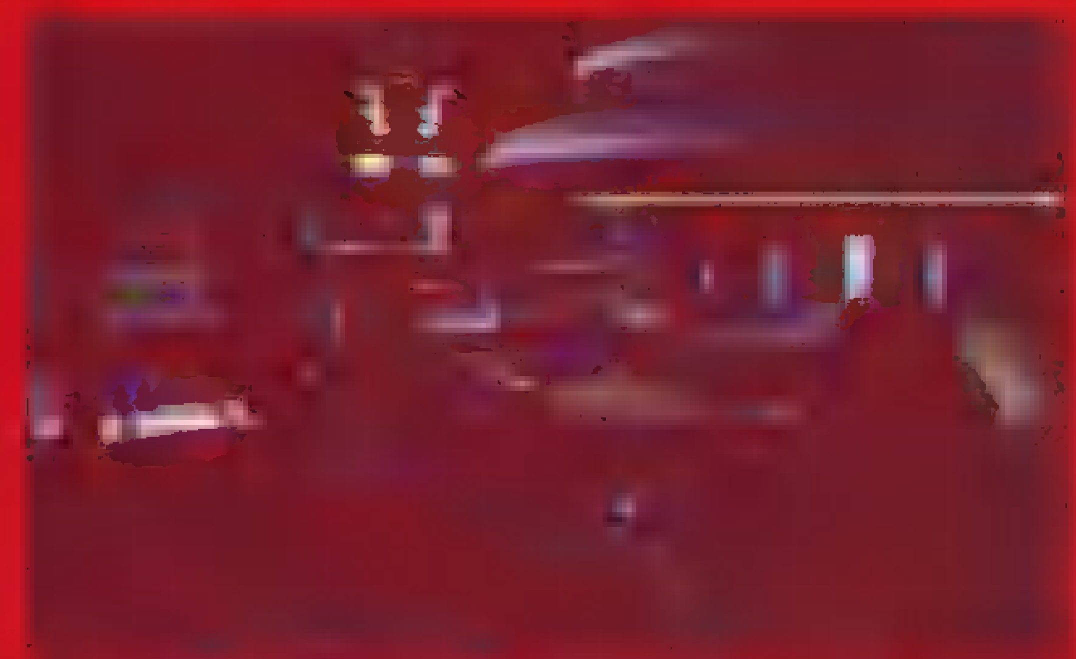


Z powodu dużego prawdopodobieństwa zaistnienia podobnych zdarzeń na innych planetach Układu Słonecznego zaplanowano opuszczenie go. Wystrzelono sondy w celu poszukiwania planet krążących wokół gwiazd sąsiadujących ze Słońcem.

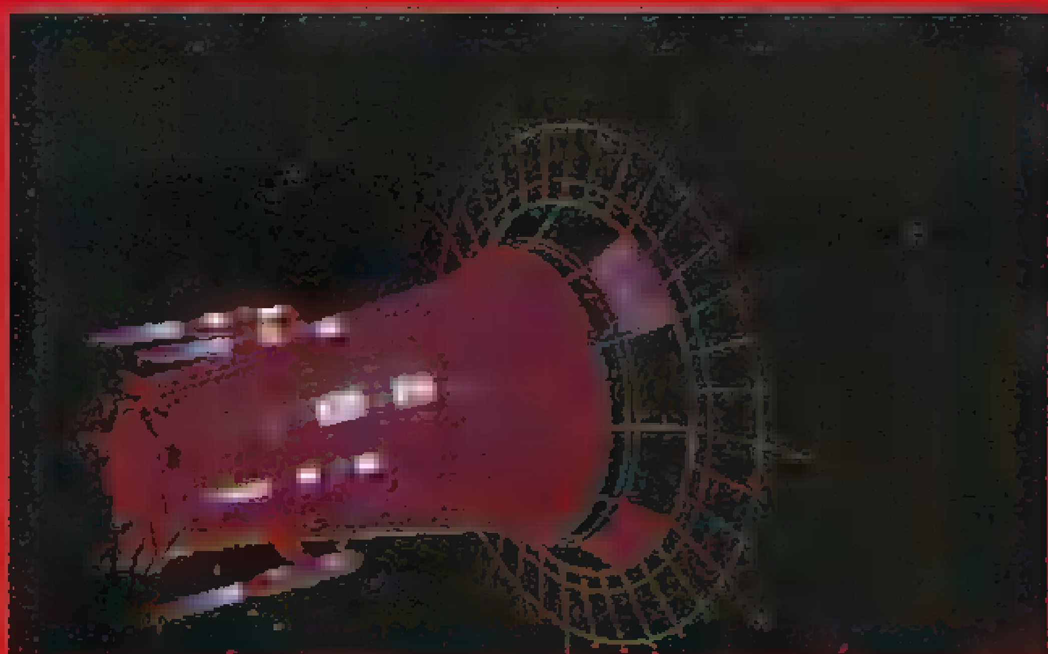




Na orbicie okołoziemskiej w pośpiechu zbudowano statek kosmiczny – ostatnią nadzieję na przetrwanie ludzkości. Nie było nawet czasu na dokładne przetestowanie jego termojądrowego napędu. Ładowność statku jest niewielka, pozwala na zabranie w podróż tylko 200 ludzi i niezbędnych zapasów.



Gdy budowa statku dobiegła końca, właśnie Ty zostałeś jego dowódcą. Z tego pomieszczenia za pośrednictwem komputera pokładowego możesz kierować losem Twoich podwładnych.



Gdy na statku znalazła się cała załoga i ładunek, opuścił on Ziemię przy użyciu konwencjonalnego napędu rakietowego.

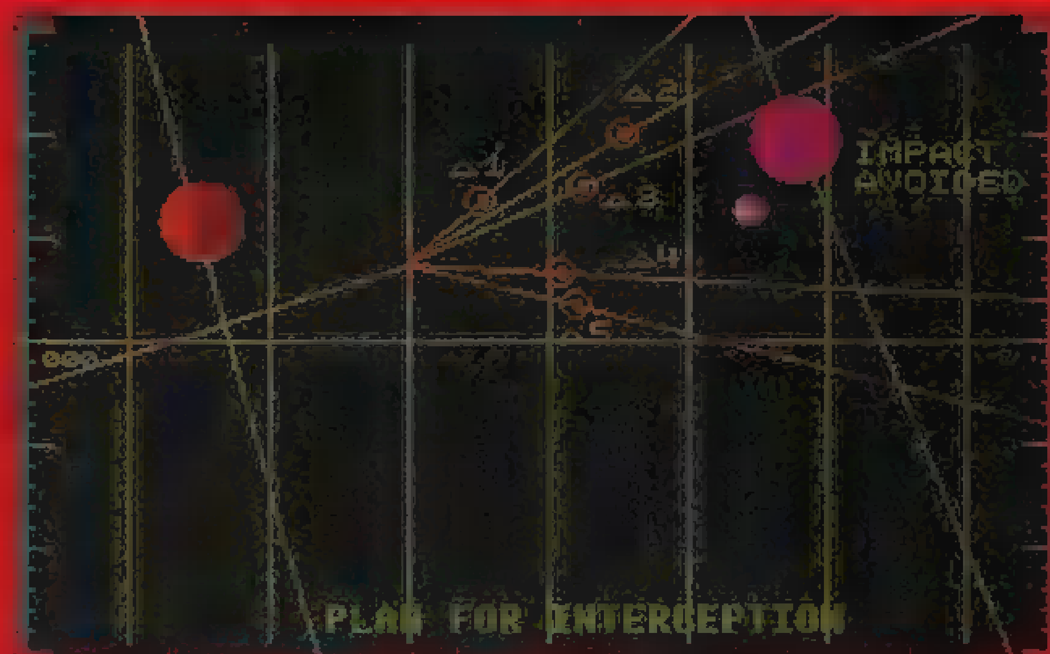


Na orbicie Jowisza została założona kosmiczna stacja paliwowa. Jej zadaniem było pozyskanie z tutejszej atmosfery wodoru, który posłuży dla napędu statku. Tutaj też zostały umocowane na kadłubie statku i napełnione paliwem olbrzymie zbiorniki.

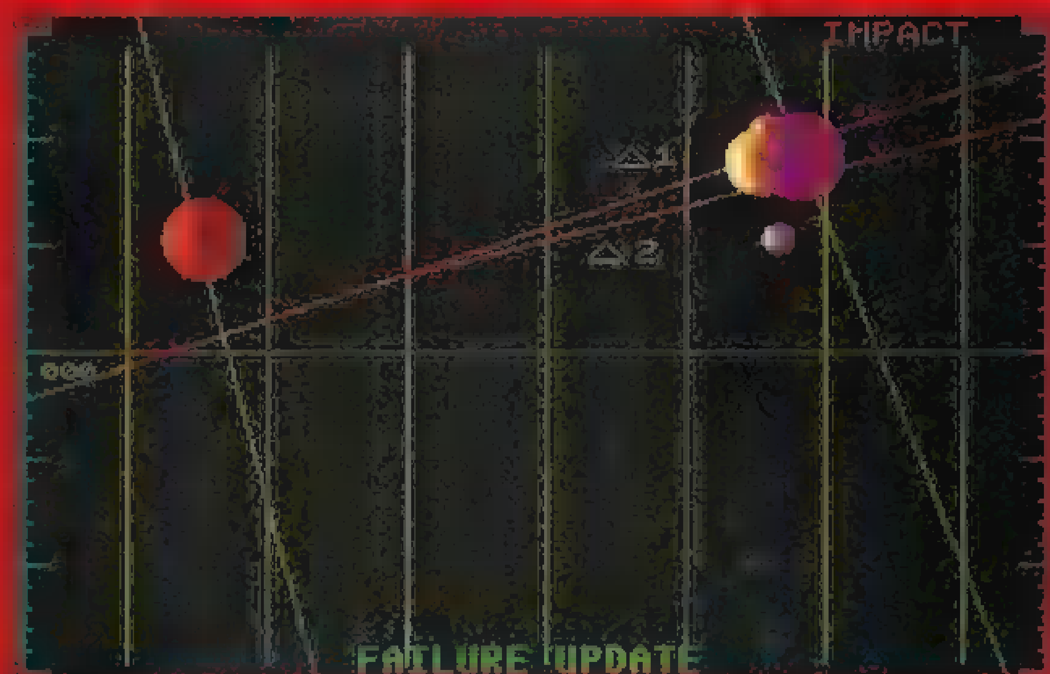


Wystrzelono stąd drugą serię sond kosmicznych. Dzięki temu uzyska się dokładniejsze informacje na temat warunków panujących na planetach krążących wokół gwiazdy obranej za cel podróży.





Mieszkańcy Ziemi podjęli rozpaczliwą próbę rozbicia asteroidu na mniejsze kawałki za pomocą dużego ładunku nuklearnego. Gdyby akcja się powiodła i odłamki ominęłyby Ziemię, załoga statku mogłaby powrócić do domu.



Co prawda wybuch zdołał rozbić asteroid na dwie części, ale nie zmienił trajektorii ich ruchu na tyle, aby chociaż jeden z nich ominął Ziemię...

A teraz kilka słów o stronie technicznej. W pudełku znajdujemy ładnie wydaną instrukcję obsługi o średniej objętości. Wyjaśnia ona przystępnie sposób instalacji gry i wprowadza w jej tematykę. Oprócz instrukcji jest także dyskietka (niezbędna przy instalacji) i oczywiście płytka CD-ROM. Jako ciekawostkę dodam, że na płytce jest także kilkuminutowa ścieżka dźwiękowa gry, którą można odtworzyć na zwykłym gramofonie CD. Do wyboru mamy dwa sposoby instalacji: oszczędny (2 MB na twardym dysku) i normalny (36 MB). Osobiście polecam ten drugi sposób, ponieważ program chodzi wtedy znacznie szybciej (kłania się transmisja z CD-ROM) i jeżeli zrezygnuje się z animowanych wstawek i efektów dźwiękowych to krążek CD jest niepotrzebny. Mocną stroną programu jest grafika; na życzenie można obejrzeć efektowne intro trwające ładnych kilka minut. W trakcie gry wszystkie budynki i instalacje kolonii mrugają światłami iluminatorów, widać obracające się paraboliczne anteny, maszyny budowlane poruszają się na swoich obszarach roboczych. Gra jest przeznaczona dla środowiska MS-Windows, więc jest w miarę niezależna od karty graficznej, ale dla najlepszego efektu konieczna jest SVGA z 512 KB pamięci RAM. Efekty dźwiękowe nie pozostają w tyle (oczywiście niezbędna jest karta dźwiękowa); należy odnotować fakt, że wszystkie teksty pomocy można także przesłuchać i podszlifować swoją dykcję w języku angielskim. Podsumowując, śmiem twierdzić, że gracze „w gorącej wodzie kąpani" nie wytrwają zbyt długo przy tej grze. Jest to gra dla koneserów na długie zimowe wieczory i nieprzespane noce. I wbrew temu, co twierdzą malkontenci, „Outpost" jest po prostu świetny, ale faktycznie nie musi się wszystkim podobać.

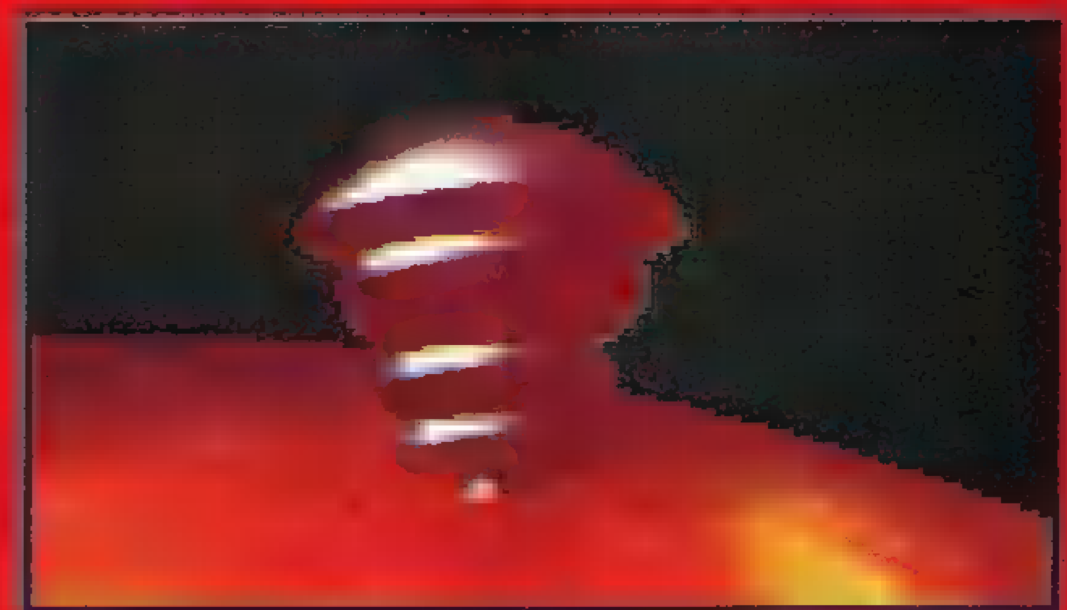
■ **Truszek**

TYTUŁ OUTPOST
SIERRA ON LINE '94
GRA STRATEGICZNA
PC
7xHD
SPRZEDAŻ MASTER S.C.
NASZA OCENA 9

WYMAGANIA SPRZĘTOWE PC
min. 386/25MHz, 4MB RAM, 20 MB na HDD dla wersji dyskowej lub 5MB na HDD dla wersji CD.



Teraz masz całkowitą władzę nad statkiem kosmicznym i los ludzkości spoczywa w Twoich rękach.



VIRTUAL

„Virtual Reality", w skrócie VR, to dziś, obok przymiotnika „multimedialny" jedno z najmodniejszych określeń-wytrychów w świecie miłośników komputeryzacji. A określenia-wytrychy mają to do siebie, że mało kto rozumie i analizuje ich sens — używa ich, bo tak nakazuje moda.

Młodzi anglosascy półinteligenci twierdzą, że sama idea VR wylęgła się w 1984 r. w głowie Williama Gibsona, autora powieści „Neuromancer" i ojca nurtu literatury cyberpunkowej. Dlaczego młodzi? Bo tylko młodym wydaje się, że świat zaczął istnieć w latach 80. XX wieku. Dlaczego anglosascy? Bo Anglosasom wydaje się, że poza kręgiem kultury angielskojęzycznej powstał jedynie Mur Chiński i „Anna Karenina". A dlaczego półinteligenci? Bo tylko oni mogą w te bzdury szczerze wierzyć.

Sam Gibson nigdy nie twierdził, że to on wynalazł „cyberprzestrzeń". Już Stanisław Lem w swych „Bajkach robotów" korzystał z pomysłu rzeczywistości zastępczej, a w „Summa Technologiae" (1964) dogłębnie przeanalizował możliwości stworzenia takiej rzeczywistości, jak i wszystkie psychologiczne, technologiczne i społeczne implikacje tego faktu. Tyle że Lem nazywał to „fantomatyką" i też nie uważał się za pierwszego zajmującego się tą tematyką. Bo literackie opowieści o rzeczywistym bohaterze osadzonym w „sztucznej rzeczywistości" są stare jak historia literatury — znajdziemy je i w „Baśniach z 1001 Nocy", i w mitach greckich, i w Biblii, a jakby dobrze poszukać, to pewnie coś na ten temat znalazłoby się również na tabliczkach sumeryjskich! Tylko że wtedy ta „sztuczna rzeczywistość" nie była generowana przez komputer (bo sam komputer przekraczał granice najśmielszej fantazji), ale w cudowny i tajemniczy sposób wytwarzana była przez boga, czarnoksiężnika, maga lub nawet zwykłego człowieka, znającego odpowiednie zaklęcie.

Ludzkość od najdawniejszych czasów dążyła również do realnego stworzenia takiej „rzeczywistości zastępczej". Czymże innym jest np. nasza „Panorama Racławicka"! Nam dzisiaj złudzenie wywierane przez to dzieło może wydawać się mało przekonywujące, ale spójrzmy na nie okiem człowieka z początku XX w. Przecież, gdy pod koniec 1895 r. bracia Lumiere (tak, tak, w przyszłym roku kino skończy 100 lat) wyświetlali swój film „Przyjazd pociągu na stację La Ciotat", to wielu widzów w przerażeniu uciekało z sali. Dla ówczesnych ludzi złudzenie rzeczywistości w tym prymitywnym filmiku było tak doskonałe! A krytyk dziennika „Le Radical" pisał 30 grudnia 1895 r. o pierwszych seansach filmowych »...dowolna scena (...) pokazana w naturalnej wielkości, w kolorach, z perspektywą, dalekim niebem, ulicami i całym złudzeniem prawdziwego życia«. Czy to nie brzmi jak współczesna reklama „Virtual Reality"? Jak widać pierwsze próby tworzenia „rzeczywistości zastępczej" nie miały nic wspólnego z komputerami. Próby takie ciągle mają miejsce i zadziwiające rezultaty osiąga się w rozmaity sposób. Na przykład stereoskop wynaleziono jeszcze w XIX w., a efekt stereoskopowy w połączeniu z techniką filmową daje wspaniałe rezultaty w tzw. filmach trójwymiarowych. Nawet sam Michael Jackson zrealizował jeden ze swych teledysków tą techniką („Kapitan Ea"). Inną próbą umieszczenia człowieka w trójwymiarowej przestrzeni są eksperymenty z tzw. Circoramą, gdzie widz otoczony jest ze wszystkich stron ekranami, na których specjalnie zsynchronizowane projektory wyświetlają film. Duże nadzieje wiązać też można z techniką holowizyjną.

Na tym tle aktualne osiągnięcia techniki „Virtual Reality" wyglądają dosyć blado. Jedynym elementem, który przemawia na korzyść komputerowej techniki VR jest interaktywność tego środowiska. Po raz pierwszy w historii człowiek jest nie tylko biernym odbiorcą kreowanej rzeczywistości, ale ma na nią również pewien wpływ. Może poruszać się w tej sztucznej, trójwymiarowej przestrzeni w dowolnie wybranym kierunku, każdy przedmiot obejrzeć ze wszystkich stron, a niektóre z nich dowolnie przemieszczać. Tylko jakość tak wykreowanego „świata wirtualnego" pozostawia jeszcze bardzo dużo do życzenia.

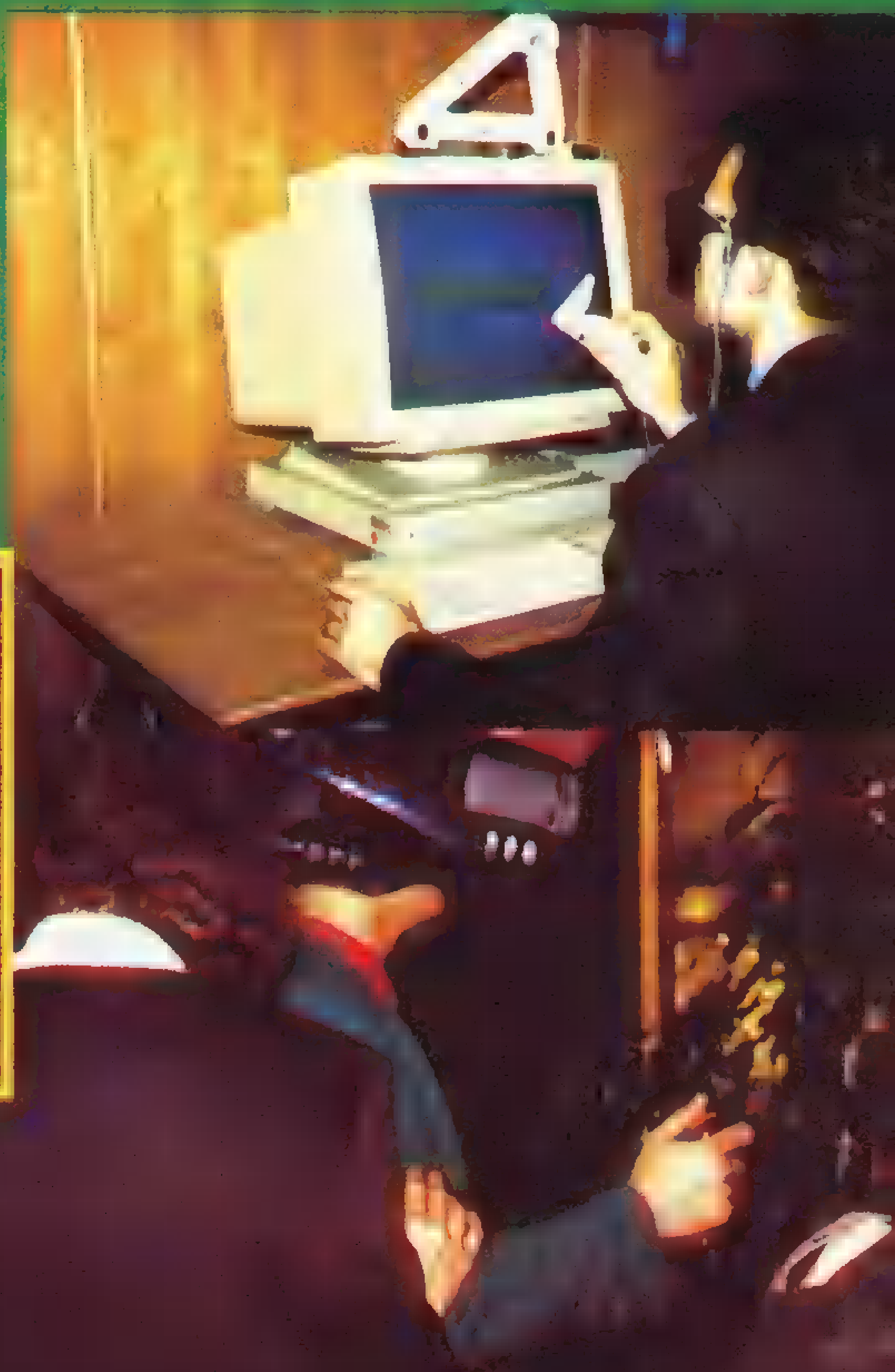
Gdy kilka lat temu pojawiły się pierwsze rozwiązania sprzętowe techniki VR, to można było odnieść wrażenie, że jest to sztuka dla sztuki — piekielnie droga elektroniczna zabawka i niemal całkowity brak oprogramowania. Minęło jednak kilka lat i wszystko powoli ulega poprawie. Pojawiło się na rynkach zachodnich dość dużo rozwiązań sprzętowych o stosunkowo niskich cenach. Także oprogramowania jest coraz więcej. Może więc wkrótce nadejdzie moment, że i u nas „Virtual Reality" trafi pod strzechy. Warto w tym miejscu jednak wspomnieć o jednym, zdrowotnym aspekcie korzystania ze sprzętu VR. Stanisław Lem w „Summa Technologiae" przewidział wiele zagrożeń dla zdrowia psychicznego, związanych z rozwojem fantomatyki. Na obecnym etapie rozwoju tej techniki można się ich jednak nie obawiać. Tylko kompletny ślepiec mógłby dziś wziąć symulowaną rzeczywistość za świat realny. Natomiast ciągle trwają badania nad wpływem długotrwałego korzystania z VR na zdolność postrzegania głębi obrazu. W technice VR oczy są bowiem „oszukiwane". Pozornie widzimy trójwymiarowy świat o ogromnej głębi, a tak naprawdę, to oczy patrzą stale w ten sam punkt, oddalony od nich o kilka centymetrów. Na wszelki wypadek twórcy oprzyrządowania VR do zastosowań domowych zalecają więc, aby co 30 minut zrobić sobie przerwę i popatrzeć chwilę na różne odległe przedmioty. Ale wróćmy do tematu. Co aktualnie ma nam do zaoferowania rynek osprzętu VR? Wbrew hucznym zapowiedziom — niewiele. Jeden ze sztandarowych symboli VR — specjalna rękawica DataGlove — tak naprawdę w ogóle nie istnieje! Oryginalny projekt firmy VPL Research nie był nigdy całkowicie dopracowany. W końcu przejął go koncern zabawkowy Mattel (Barbie!) i wykorzystał przy produkcji Mattel PowerGlove przeznaczonej do współpracy z Nintendo Entertainment System.



Większość osprzętu dla domowego VR trafia obecnie wyłącznie na rynek USA, ale w najbliższym czasie planowana jest większa ekspansja na rynki europejskie.

● Logitech Cyberman — pierwsze dobre, współpracujące z niemal dowolnym oprogramowaniem, urządzenie do wskazywania obiektów w przestrzeni trójwymiarowej. Dzięki swej niskiej cenie ma szansę trafić do masowej sprzedaży. Urządzenie zawiera kilka interesujących sztuczek technicznych. Jeśli np. gracz zostanie trafiony lub uderzy w jakąś przeszkodę, wówczas uruchamia się specjalny brzęczyk powodujący drgania wskaźnika. Urządzenie dostarczane jest łącznie z grami takim jak: „Doom", „Terminator Rampage", „Body Adventure" i „Shadow Caster".

● CyberMaxx — to nowy specjalny „hełm", który jako pierwszy produkt VR ma szansę na masowy zbyt. Kosztuje niespełna 400 funtów, waży poniżej pół kilograma, a wyposażony jest w słuchawki stereofoniczne oraz dwa ciekłokrystaliczne wyświetlacze o rozdzielczości 120 tys. pikseli. Podłączany jest do normalnej karty VGA. Obecnie dostępnych jest 12 gier współpracujących z tym urządzeniem, a około 50 producentów oprogramowania wyraziło już zainteresowanie projektowaniem gier wykorzystujących ten hełm.





REALITY

Jak większość nowoczesnych urządzeń tego typu, CyberMaxx pozwala na dostosowanie rozstawu wyświetlaczy do rozstawu oczu użytkownika oraz na regulację ostrości dla każdego z oczu osobno. Pole widzenia to 62 stopnie, co pozwala uzyskać efekt podobny do ekranu kinowego. Swoboda ruchów w górę i w dół to 45 stopni i oczywiście 360 stopni w poziomie. Urządzenie wymaga PC 386, karty VGA i stereofonicznej karty dźwiękowej. W cenę urządzenia wliczone są trzy programy: gra, sztuczny świat do zbadania oraz program projektowania nowych światów.

● Forte VFX1 – to z kolei najdroższy, ale także najbardziej znany „hełm" VR. To właśnie to urządzenie spotyka się najczęściej na różnego rodzaju reklamówkach „Virtual Reality". Jego cechą charakterystyczną jest unoszona „przyłbica" z wyświetlaczami. Dzięki temu użytkownik może sobie zrobić krótką przerwę w seansie bez zdejmowania hełmu z głowy. W skład urządzenia wchodzą dwa ciekłokrystaliczne wyświetlacze o matrycy 428x244 piksele (104,432 piksele) oraz słuchawki stereofoniczne podłączane do własnej 8-bitowej karty ISA, która z kolei łączona jest z kartą VGA komputera. Pole widzenia to 46 stopni w poziomie i 35 w pionie (a więc mniej niż w CyberMaxx), natomiast swoboda ruchów to 70 stopni w górę i w dół (a więc znacznie więcej niż w CyberMaxx) oraz oczywiście 360 stopni w poziomie. Regulacja ostrości i rozstawu wyświetlaczy jest tu analogiczna jak w CyberMaxx. Wymagania sprzętowe również są podobne – PC 386, karta VGA i stereofoniczna karta dźwiękowa. Dla uzyskania w pełni trójwymiarowej symulacji niezbędna jest karta Gravis Ultrasound.

Urządzenie sprzedawane jest łącznie z Cyberpuck – sterownikiem umożliwiającym wskazywanie obiektów w przestrzeni trójwymiarowej. Pełny zestaw, czyli „hełm", Cyberpuck, karta PC, oprogramowanie i dokumentacja kosztuje jednak aż 2600 dolarów!

● Aura Interactor VR Vest – to jeden z pierwszych produktów VR zaprojektowanych z myślą o wykorzystaniu w grach wideo. Jest to kamizelka wyposażona w 30 W wzmacniacz i dwa głośniczki. Ale główną jej cechą jest to, że jest ona zdolna wywierać punktowy nacisk, zsynchronizowany z akcją toczącą się na ekranie, na różne miejsca klatki piersiowej. Jeśli więc gracz zostanie trafiony pociskiem, to nie zobaczy tego, ale odczuje uderzenie. Oczywiście możliwe są też najróżniejsze drgania i wibracje kamizelki. Użytkownik ma możliwość regulacji intensywności doznań od delikatnych muśnięć, aż do dość silnych uderzeń. Istnieje również możliwość takiego podłączenia urządzenia, aby muzyka była nie tylko słyszalna, ale również przetwarzana na odpowiednie wibracje kamizelki. Na razie jednak jedynym oprogramowaniem współpracującym z kamizelką jest „Theatre of Time" w automatach Aury.

Jak widać, teraźniejszość VR nie wygląda wcale słodko. A co z przyszłością? Projektanci osprzętu nie bardzo palą się do tworzenia nowych urządzeń, bo kto kupi wspaniałe „hełmy" czy „rękawice", jeśli brak jest do nich oprogramowania. A twórcy oprogramowania nie tworzą programów VR, bo rynek jest zbyt wąski, a w dodatku trudno dziś przewidzieć, które z rozwiązań sprzętowych stanie się standardem. Na przykład Bullfrog chętnie zgodził się, aby jego przyszłe programy mogły współpracować z VFX1. Natomiast projektanci Bullfroga nawet słyszeć nie chcą o tworzeniu gier przeznaczonych specjalnie dla tego urządzenia. Wszystko na co się zgadzają, to dodatkowa opcja VFX1 w grach typu „Magic Carpet". Podobne zdanie mają fachowcy z ID Software („Doom"). Na rozpowszechnienie się technik VR przyjdzie więc nam jednak jeszcze poczekać.

■ LSK

SŁOWNICZEK VIRTUAL REALITY

● **Artificial reality** – sztuczna rzeczywistość. Tego określenia użył jeden z pionierów VR Myron Kruegger dla opisania „środowiska wrażliwego na sterowanie komputerowe". Później pojawiło się dopiero określenie „Virtual Reality". Taka nazwa co prawda mniej jest zgodna z rzeczywistym charakterem generowanego świata, ale za to brzmi dużo nowocześniej i lepiej się sprzedaje.

● **Cybernetyka** – określenie wymyślone w 1948 roku przez Norberta Wienera dla opisania badań nad działaniem systemów komputerowych i układu nerwowego istot żywych. I stąd się wzięło całe cybersłownictwo.

● **Cyberprzestrzeń** (Cyberspace) – określenie spopularyzowane w 1984 roku przez Williama Gibsona w książce s-f „Neuromancer" do opisania fikcyjnego środowiska wirtualnego, do którego dostęp ma równocześnie wielu użytkowników. Dane z cyberprzestrzeni są widzialne, słyszalne oraz odczuwane dotykiem.

● **DataGlove** – urządzenie rozpoznające ruchy dłoni wynalezione w VPL Research. Technika ta została później wykorzystana w PowerGlove firmy Mattel.

● **Forceball** – sterownik typu 6DOF (6 Directions Of Force) pozwalający z pojedynczego urządzenia sterującego uzyskać ruch w sześciu podstawowych kierunkach przestrzeni trójwymiarowej.

● **HMD** (Head Mount Display) – skrót określający monitor lub zestaw monitorów zakładany bezpośrednio na głowę użytkownika. Najczęściej ma on postać „hełmu" z wyświetlaczami LCD umieszczonymi przed oczami użytkownika.

● **Position Tracker** – urządzenie wykrywające ruchy ciała i transmitujące sam ruch i jego kierunek do komputera, w celu odpowiedniego przetworzenia sygnałów wyjściowych.

● **Shutter Glasses** – okulary migawkowe – okulary ze szkłami ciekłokrystalicznymi. Pozwala to na bardzo szybkie włączanie i wyłączanie ich przezroczystości. Dzięki odpowiedniej synchronizacji można w ten sposób uzyskać złudzenie trójwymiarowości na ekranie zwykłego monitora.

● **Tactile Feedback** – urządzenia wyjścia, które przekazują siłę pozwalając wzbogacić odczuwanie VR o zmysł dotyku.

● **Virtual Reality** – technika, która realizuje wizualizację danych w postać trójwymiarowego środowiska, do którego możesz „wejść" i poruszać się po nim w dowolnie wybranym kierunku. Na razie osiągnięcia Virtual Reality mają niewiele wspólnego z cyberprzestrzenią, na którą tak chętnie powołują się fani VR.

OKRĘTY



gra planszowa

Komputerowa wersja zabawy w statki.

AGENT CZ



ALIEN TARGET



Obrona [illegible] stary jak świat. Ale [illegible] jeszcze [illegible]

DISCER



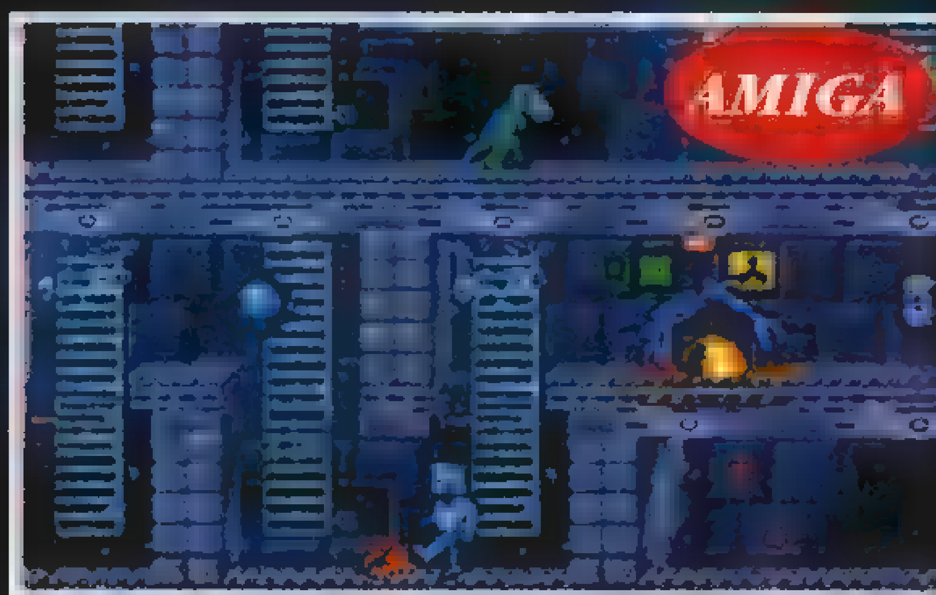
[illegible] nie [illegible] humoru. [illegible] się [illegible]

SOCCER



Piłka nożna [illegible]

CYBER KICK



Zostałeś stworzo[illegible] apomnia[illegible] broń. Na [illegible] masz całkiem [illegible] tytanowe ręce [illegible]

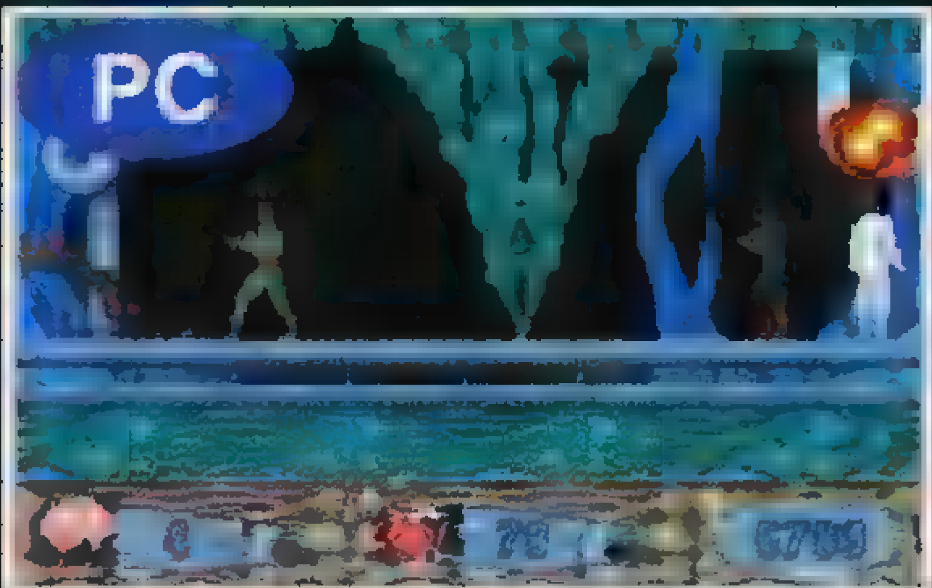
ARNIE II



strzelanina

Jak przystało na komandosa [illegible]

SPY MASTER



Zabawa na wiele [illegible]



Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w **każdym dobrym sklepie komputerowym.**

L. K. AVALON
skr. poczt. 66, 35–959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną z dopiskiem CGS. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

[illegible] Rynek gier [illegible] w Polsce zdaje się dopiero raczkować, ale zainteresowanie wokół maszynek do grania, jest coraz większe. Ciekawych tematów nie powinno nam zabraknąć przez jakieś 100 najbliższych numerów. Tak więc zaczynamy, choć bez wielkiej pompy. W tym numerze wracamy do „rozgrzebanych" tematów z poprzednich „Gier", a mianowicie „Jaguara" i 3DO o którego to było tyle krzyku. Natomiast nie zmieścił nam się przygotowany już artykuł o Amidze CD32. Zatem zmuszeni jesteśmy przenieść go do następnego numeru, ale nie przeszkodziło to nam rozpocząć już od teraz, zamieszczania recnzji gier na tę konsolę.

Mamy nadzieję, że już od przyszłego numeru, nasz nowy dział niewątpliwie rozkwitnie. Znajdziecie tam więcej recenzji nowych gierek na Segę, Game Boya, CD32. Ponad to przetestujemy inne, nowe maszynki do gier. Zapraszamy do współredagowania naszego działu wszystkich fanatyków gier wideo.

JAGUAR czy... Alfa Romeo

Jeszcze niedawno symboliczne ilości „Jaguarów", w jakie zaopatrywane były zachodnioeuropejskie sklepy, sprzedawały się jak świeże bułeczki (o przepraszam – jak najnowszy numer „Gier Komputerowych"). Przed renomowanymi marketami, jak „Dixons" czy „Comet" ustawiają się kilometrowe kolejki fanów komputerowego szaleństwa (no proszę, jak w naszych polskich kioskach). Obecnie emocję trochę opadły, gdyż amerykanie obkupili się trochę w „Jaguary" i wreszcie nadszedł czas na Europę. Teraz kolejek już nie ma, a „Jaguary" widać dosłownie wszędzie. Zanosi się na iście „Jaguarową" rewolucję.

Powodów takiego stanu rzeczy jest kilka. Pierwszy, zasadniczy, to oczywiście cena. A jest ona w rzeczy samej nie byle jaka. Powiem więcej – nie do odrzucenia. No, pomyślcie przez chwilkę – co może kupić sobie przeciętny obywatel Wielkiej Brytanii za te skromne 229 funtów? Ha, możliwości jest naprawdę sporo. Z bardziej obrazowych wymienię tylko 300 galonów bawarskiego piwa lub tygodniową wycieczkę na słoneczne Karaiby. Wprost świetnie! Podczas gdy większość Anglosasów wybiera to pierwsze, ich spracowane rodziny – drugie, to wcale niemała część społeczności porywa się na zgoła inny zakup. Jest nim naturalnie konsola do gier. Aby inwestycja się opłaciła, tzn. zaowocowała sporą dawką dobrej zabawy, sprzęt musi być dobrej jakości i renomy. Wszyscy wiedzą, że na tym polu rządzą Japończycy, czyli Nintendo i Sega. Do nich też należy większość wpływów ze sprzedaży różnorakich maszynek tego typu. Ostatnio jednak jesteśmy świadkami mniej lub bardziej udanych prób wejścia innych firm na ten dosyć ciasny rynek, w którym wszystkie miejsca są już zajęte.

Przykładem może być konsole w standardzie 3DO lub... no właśnie – atarowski „Jaguar". A jest to, krótko mówiąc coś wyjątkowego, czego do tej pory świat nie miał okazji oglądać. Wyśmienite zaplecze techniczne pozwala tworzyć programy, o których po prostu nam się nie śniło. Jest jednak małe „ale" stawiające przyszłość tej maszynki pod znakiem zapytania. Mam tu na myśli oprogramowanie. Każdy przecież wie, że sprzęt bez odpowiedniego softu jest jak CD-ROM bez kompaktu (o raaaany, znów te krążki...). Wprowadzenie na rynek nowej maszyny z pewnością wiąże się ze sporymi kosztami, lecz... to nie wszystko. Sukces czy klęska? O tym zadecyduje późniejsza kampania reklamowa, stosunek firmy do klienta i dostępność oprogramowania odpowiedniej jakości. Nie po to ludziska kupują „Jaguara", by zanosić go do chaty, rozkręcać i podziwiać piękno bebechów wykonanych w technice montażu powierzchniowego. Nie po to, by stał na półce i kurzył się. Tak postępują tylko nieprzeciętnie ciekawscy elektronicy-zapaleńcy, snoby i sklerotycy, którzy po przyniesieniu sprzętu do domu nagle zapominają po co go kupili.

Tak oto dochodzimy do punktu, w którym trzeba sobie uświadomić, że dalsze losy „Jaguarka" nie leżą tylko i wyłącznie w rękach Atari, które co miało zrobić – zrobiło. Zrobiło na piątkę z plusem, i chwała mu za to. Resztą zajmą się obrotni producenci oprogramowania i klienci, którzy albo zaakceptują nowy produkt, albo zaczną wykrzywiać ryjki w różnych śmiesznych grymasach i.. odrzucą przeszczep.

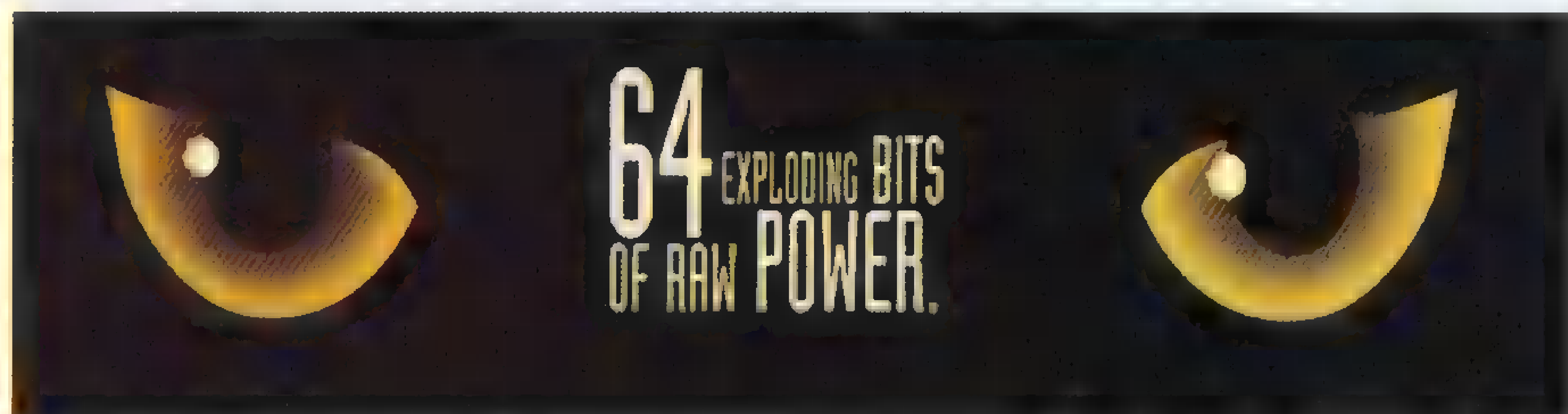
Tym niemniej koncern Atari to nie sierotka. Doskonale wie, w co się pakuje. Być może, że w niezłą kabałę. Wkracza bowiem na obszar zdominowany przez „żółtków", a tych jak wiadomo, wykurzyć z rynku jest niezwykle trudno. Nie chodzi tu tylko o wspomniane Nintendo czy Segę, też: Philips, Matsushita, AT&T (tak, tak – ci od telefonów) i kupka innych. Konkurencja jest tak silna, jak nigdzie na świecie. Gdyby więc Atari nie miało odpowiednich środków na walkę z tymi gigantami, po prostu nie wchodziłoby na rynek ze swoją konsolą. A jest o co walczyć. Dla Atari, niegdysiejszego potentata, jest to „być albo nie być" – straty firmy w 1992 r. sięgnęły 74 milionów dolarów. Gdyby „Jaguar" przyniósł klapę, ani chybił podzieliła by losy Commodora.

Wtajemniczeni twierdzą, iż najsłabszym punktem „Jaguara" nie jest jakiś tam scalak czy brak napędu CD (ten zaprezentowano na ostatnim CES w Chicago), lecz... sam producent. Nie chodzi o wytwórcę (jest nim IBM), a producenta – Atari. Otóż, firmie tej zarzuca się dziwaczne oraz częściej, niż rzadziej mało skuteczne kampanie reklamowe. Atari, powiedzmy otwarcie, nie ma większego doświadczenia jeśli chodzi o konsole. Klęska „Lynxa" udowodniła, że mimo iż Atari zaczynało od stacjonarnych konsoli do gier (coin up), to jednak na tym rynku panują już zupełnie inne warunki. Konfrontacja z bardziej zaprawionymi w bojach może okazać się wyjątkowo niebezpieczna, a jej skutki – niepomyślne.

Sprawa wyjątkowo niskiej ceny, może wydawać się niektórym niezwykle podejrzana. Sprzęt bardzo drogi ma prawo wyglądać podejrzanie, lecz jeszcze bardziej podejrzany jest ten podejrzanie tani. Zwłaszcza ludzie przywiązani do maszyn innych producentów mogą kręcić nosami.



No więc wyobraź sobie Drogi Czytelniku, że ktoś oferuje Ci na giełdzie Alfa Romeo 164 – 280 koni mechanicznych, wzmocniony podwójny zestaw ceramicznych turbosprężarek. Podchodzisz i ukradkiem zaglądasz do środka: nieprzebrana obfitość miękkiej skórzanej tapicerki i wstawek z prawdziwego drewna. Wskakujesz za kierownicę i rozciągasz się w fotelu sterowanym za pomocą ośmiu elektrycznych silniczków. Eleganckie tarcze zegarów, skromny daszek słoneczny, opadający łagodnie nad konsolą centralną i ta zaskakująca wszędzie przestrzeń. Przekręcasz kluczyk w stacyjce i... i nic! Co jest u licha?! Gdzie ten silnik do cholery?! W tym momencie właściciel Alfy delikatnie łapie Cię za rękaw. Jest człowiekiem



dobrze wychowanym, sugeruje więc, że ewentualna przejażdżka naturalnie wchodzi w grę, ale prowadzącym będzie on sam. Dobra. Czemu nie...

No to gaz do dechy. Jedyneczka, dwójeczka, trójeczka – poprawnie zestopniowana skrzynia biegów daje sporo podjary przy rozpędzaniu tej 3,5 litrowej rakiety. I co? I nic! Kurczę, chyba ktoś naprawdę ukradł ten silnik! No, ale nieważne, dobrze, że jakoś jedziemy. Nagle kierowca wyjmuje ze schowka jakiś kompakt (o kurdeeeee – znów te głupie krążki!!!) i wsuwa go do odtwarzacza. Nareszcie przekonujesz się, dlaczego Kurt (rest in peace friend...) śpiewa (oj śpiewa, śpiewa – 300 watowe kolumienki to jest to!), że coś „Smells like Teen Spirit” – włączyła się klima. Czego? Bo komputer pokładowy wykrył nieprzyjemny zapach w kabinie. Jaki znowu zapach? No, nie świruj stary, każdy jest człowiekiem. Spójrz na swoje rękawki, są przecież całe mokre – chyba żeś się lekko spocił. Cóż, trudno – za sprawą wzorowo działającej klimy (bez freonu) krępujący smrodek znika już po kilku sekundach.

Nieśmiało pytasz kierowcę, czy mógłby zaprezentować Ci walory trakcyjne pojazdu. „No problemo, dude!” – odpowiada nadziany twardziel i kieruje samochód na świetną drogę A2 (autostrada Kraków – Katowice). Tu dopiero się zacznie! Oto dochodzicie dumnego posiadacza Mercedesa 600 S, który widząc, że go wyprzedzacie, nieoczekiwanie zajeżdża wam drogę. Twój człowiek ratuje się, depcząc szybko we wspomagane serwem hamulce. Tymczasem Ty robisz się blady. Nic to. Za chwilkę zzieleniejesz, widząc próby zmierzające do wyprzedzenia niesfornego Merca. Przy okazji sprawdzasz przyspieszenia powyżej 120 km/h. Siłacz spod maski (uuuu, czyżby więc jednak tam był?), obojętny na obciążenia, ciągnie strzałkę prędkościomierza równym tempem pod górę.

Zrezygnowany kierowca Merola ustępuje pola dopiero przy 150, a Ty wreszcie przekonujesz się o istnieniu tego 280-konnego napędu. Przy 170 km/h do Twych szanownych uszu dochodzą jakieś łagodne bulgoty, ani chybi – silnik. Rzeczywiście. Czegoś takiego jeszcze nie widziałeś, ale lepiej późno niż wcale.

Zastanawia Cię tylko cena, jaką ośmielił się zakrzyczeć właściciel Alfy. Jest ona (cena, ma się rozumieć) niewiarygodnie wysoka. Ciekawe tylko dlaczego pięć razy niższa od tej prawdziwej, skoro wozik jest kompletną nówką na 4-letniej gwarancji? Facet, to wyłącznie Twoje zmartwienie – albo bulisz albo nie.

Kapujecie? Dokładnie tak samo jest z „Jaguarem”. Niby gwarancja, niby nówka, niby... a jednak coś w tym jest. Chociaż „nowe” nie musi znaczyć „niepewne”.

Tymczasem Atari zabiega o twórców przyszłego oprogramowania dla swej konsoli. Z dobrze poinformowanych źródeł wiemy, iż firm z którymi podpisano kontrakty jest już blisko 150. Wśród nich są m.in. Anco, Krisalis, Maxis, Ocean i US Gold (tylko wielki Psygnosis odmówił współpracy, podobno „Jaguar” nie robi na nim żadnego wrażenia). Nieźle, tylko trochę kiepsko... bo jak na razie tylko obiecanki cacanki, a na CES-ie i ECTS-ie (obszerne relacje w poprzednich numerach) niczego nowego właściwie nie zaprezentowano. Widać z tego, że zbyt duża dawka nudnych reklam nie często wychodzi na dobre (o tak – Lanza, Bryza, pasta Colgate /na pierwszym miejscu w walce z próchnicą/ i Fiat 126p z AutoTak już mi się przejadły...). Tak, przede wszystkim – marketing. Dopiero potem tłumy klientów i pełne konto w banku.

Z drugiej jednak strony, „Jaguar” nie ma równych sobie. Ta konsola przebiła dosłownie wszystko, co dotychczas w tej materii mogła zaoferować konkurencja. Inne 64-bitowe maszynki mają dopiero powstać i to hen w dalekiej przyszłości, a „Jaguar” już tu jest i jeśli zadomowi się na dobre na rynku, to może nie będzie już potrzeby wypuszczania 64-bitowych: 3DO, Segi czy Nintendo. A na to liczy właśnie Jack Tramiel (szeryf Atari, nawiasem mówiąc, urodzony w Polsce).

Spójrzmy teraz ocenić tę maszynkę ze strony bardziej technicznej. Oto kolejne rozczarowanie – brak napędu CD. Producent tłumaczy się tu większą szybkością transferu informacji z cartridge niż CD. Owszem, jest to prawdą. W większej jednak mierze chodzi tu o coś zupełnie innego. Otóż zastosowanie takiego, a nie innego nośnika informacji pozwoliło na zaszufladkowanie „Jaguara” do kategorii maszyn „cartridge'owych”. Tak oto sztucznie „zbito” cenę, gdyż napęd CD podwyższyłby znacznie koszty produkcji, a co za tym idzie – końcową cenę maszyny. W rezultacie, „Jaguar” jest bardziej konsolą „cartridge'ową” o zawyżonej cenie niż CD-ROM'ową o zaniżonej, którą mógłby być równie dobrze. Z dalszego tropu zbija fakt, że od niedawna dostępny jest zewnętrzny napęd CD w cenie równej konsoli. Takie kruczki i sztuczki mogą wydać się dziwne, lecz z pewnością służą dobrej sprawie (czytaj; zyskowi firmy Atari).

Tak więc zdania co do sprawy nośnika informacji są podzielone; jedni mówią to, inni mówią sio. Natomiast za sprawą cartridge przemawia (oprócz bardzo szybkiego transferu) jeszcze jedno – „Jaguar” wyposażony jest w układy mogące pobierać z cartridge dane skompresowane wcześniej nawet w proporcji 40:1. Oczywiście znajduje to swe odbicie w jakości grafiki czy dźwięku, można jednak ustalić optymalną wartość kompresji. Tak właśnie uczynili programiści z Rebellion Software w swej gierce pt. „Aliens vs Predator” (coś na styl „Dooma”), skompresowanej w stopniu 7:1 bez jakiejkolwiek utraty jakości. Program zajmuje około 14 MB na cartridge'u mogącym pomieścić teoretyczne 2 MB. Dodam tylko, że firma ma zamiar zastosować podobną metodę kompresji w swym nowym, lecz już teraz zapowiadanym „Checkered Flag 2” (wyścigi Formuły 1).

Tymczasem programiści projektujący soft dla „Jaguara” cieszą się jak dzieci, są po prostu wniebowzięci. A to znaczy już bardzo wiele. Rozpiera ich niepohamowana ciekawość i chęć tworzenia nowych gier wykorzystujących możliwości 64-bitowego „Jaguara”. No i o to przecież chodzi!

(mowa o „Cybermorph” autorstwa Attention to Detail) to jeden z kilku elementów sprzedawanego zestawu. Otóż zespół programistów z Attention to Detail testował „Jaguara” jeszcze na długo zanim trafił do seryjnej produkcji. Chodziło oczywiście o wyłapanie większych niedociągnięć czy błędów. Fajnie, że producent dogadał się jakoś z projektantami oprogramowania – to bardzo ważne.

Jak już wspomniałem, w kręgach programistycznych „Jaguar” jest bardzo ceniony i podziwiany. Podoba się zwłaszcza architektura wnętrza, tj. fakt wyposażenia go w kilka różnych, specjalizowanych procesorów. Ponieważ każdy z nich zajmuje się czym innym (i do tego w inny sposób), to programista stający przed rozwiązaniem jakiegoś problemu ma do wyboru więcej niż jedno możliwe wyjście. Dostępnych sztuczek jest przez to znacznie, znacznie więcej.

Jakby i tego było mało, procesory te mają własną pamięć podręczną, dzięki której nie muszą odwoływać się do pamięci głównej. Nie muszę chyba dodawać, jak duży przyrost prędkości działania zostaje przez to uzyskany. Dotyczy to zwłaszcza grafiki, a w szczególności animacji – najmocniejszej strony „Jaguara”.

Zastosowany blitter potrafi przesuwać, skalować i obracać obiekty w czasie rzeczywistym. Posiada sprzętową obsługę cieniowania opartą na popularnym algorytmie Gourauda oraz tzw. „Z-buffering”, pozwalający na wnikanie różnym obiektom w inne obiekty, w czasie rzeczywistym, ma się rozumieć. Takich oraz wielu innych efektów można znaleźć na pęczki we wspomnianym „Cybermorphie”.

Dzięki takim rozwiązaniom, „Jaguar” naprawdę nie ma równych sobie. Jeśli chcielibyśmy porównywać jego moc obliczeniową z mocą np. PC-ta, to... ho, ho... 486DX2 z szybką kartą Local Bus może przymierzać się do „gołej” (bez cieniowania Gourauda) animacji w czasie rzeczy-



Najnowsza gra na JAGUARA – Alien vs. Predator

wistym, ale... dwuwymiarowej. „Jaguar" natomiast animuje w 16,7 milionach kolorów, no i w trójwymiarze. A to już coś zupełnie innego.

Kolejnym konikiem nowej konsoli jest obsługa różnorodnych map struktur. Pojęcie to nie jest z pewnością obce miłośnikom programów graficznych używających ray-tracingu, np. „3D Studio" (PC) czy „Imagine" (Amiga). Mniej wtajemniczonym wyjaśnię to tak: mapy struktury są jak tapety – obraz jest „namalowywany" na powierzchnię danego obiektu. Gdy chcesz etykietki na butelce lub ceglanej ściany czy kominka, uży-

lu uniknięcia złożonej geometrii. Tym wszystkim zajmuje się taktowany zegarem 26.6 MHz układ o wdzięcznej nazwie Tom (taki sobie Tomek, atomek).

A jak przedstawia się sprawa dźwięku? Ha, wprost świetnie! (zastanówcie się przez chwilę: czy mogłoby być inaczej?). Generowaniem krystalicznie czystej oprawy dźwiękowej zajmuje się kość nazwana Jerry. Jest ona wyjątkowo efektywna, a jej możliwości wręcz zadziwiające. Nie ma tu żadnych ograniczeń co do liczby grających jednocześnie kanałów. A to można już potraktować jako zapowiedź nowej ery.

Początkowo częstotliwość taktowania miała wynosić 40 MHz. Napotkano jednak na kilka poważnych problemów, których dostatecznie szybkie rozwiązanie okazało się niemożliwe. Poza tym, tak skomplikowane chipy byłyby po prostu zbyt drogie. Uchylę tylko rąbka tajemnicy i mruknę, że procesory następcy „Jaguara" (Atari cały czas nad nim pracuje) będą taktowane zegarami, co najmniej 60 MHz.

„[illegible]" będzie jeszcze maszyną 64-bitową. [illegible] Hmm... Jego premiera przewidziana jest na rok 1995, czyli całkiem niedługo (oho, wszystko staje się jasne jak słońce – wtedy to Nintendo ma zaprezentować swój Project Reality czyt. Ultra 64). To jednak dopiero przed nami. Na razie „Jaguar" dostępny jest niemalże we wszystkich marketach Europy Zachodniej – wgapia się na swoich potencjalnych użytkowników „szeroko rozwartymi oczami" i kusi niską ceną, choć w każdym kraju inną. Tak więc w Anglii jest najtańszy – ok. 230 funtów, a w Niemczech najdroższy – prawie 600 DM. W Polsce ma być dostępny przed „gwiazdką", a przewidywana cena, to 8-10 mln. zł.

Więcej ciekawostek o „Jaguarze" i o jego ewentualnym następcy, znajdziecie w następ-

my nadzieję, że wreszcie uda nam się zrecenzować kilka nowych gier na „Jaguara", których premiery są wciąż odwlekane.

Tam także znajdziecie informacje na temat największego konkurenta „Jaguara", konsoli 3DO i projekcie „Bulldog".

■ **Sandey**

3DO ATAKUJE

Zgodnie z obietnicą złożoną w poprzednim numerze „Gier Komputerowych", przedstawiamy dzisiaj najpoważniejszego konkurenta „Jaguara" na rynku konsol do gier, a mianowicie 3DO.

4 września 1994 to data oficjalnej premiery konsoli Panasonic FZ–I na rynku europejskim. Jest to pierwszy model konsol systemu 3DO, o którym po całym świecie krążyły od jakiegoś czasu rozmaite legendy (zależne od tego czy tworzyli je zwolennicy, czy też przeciwnicy tego systemu). A czym tak naprawdę jest system 3DO? Sama firma 3DO została zarejestrowana w USA we wrześniu 1991 przez Tripa Hawkinsa i miała na celu opracowanie nowoczesnej technologii multimedialnej dla gier wideo. Do współpracy szybko zostały wciągnięte takie firmy jak Matsushita, Time Warner, Electronic Arts (do niedawna Trip Hawkins był jej prezesem), MCA czy AT&T. Prace konstrukcyjne oraz programowe biegły coraz szybciej i w październiku 1993 r. pierwsze egzemplarze FZ–I Multiplayer trafiły do amerykańskich sklepów (pewnie dlatego powstała legenda, że 3DO to system stworzony przez Panasonic). Już wtedy dostępnych było na tę konsolę 21 tytułów gier, a ponad 200 było w trakcie opracowywania. W marcu 1994 konsole 3DO trafiły na rynek japoński, gdzie odniosły błyskotliwy sukces, a obecnie pojawiła się również pierwsza wersja dla rynku europejskiego. Aktualnie dostępnych jest 38 tytułów gier na 3DO, a ponad 500 firm software'owych na całym świecie pracuje nad kolejnymi tytułami. Zainteresowanie tym systemem ze strony wytwórców sprzętu jest również ogromne. Dla przykładu, już w połowie 1993 r. Atari i American Laser Games zaczęły wykorzystywać elementy technologii 3DO w swych automatach do gier. W tym roku AT&T opracował specjalny modem dla systemu 3DO, Creative Technology z Singapuru przystąpił do prac nad kartą umożliwiającą współpracę konsol 3DO z komputerami PC, a Toshiba rozpoczęła konstruowanie własnej, konsoli 3DO.

Konsola FZ–I jest 32-bitowym systemem RISC-owym przystosowanym do odczytu płyt



CD. Zawiera procesor ARM60 12.5 MHz – zdolny do wykonania 6 milionów operacji na sekundę, 2 równoległe procesory obsługujące animację – umożliwiające przesunięcie 64 milionów pikseli w ciągu sekundy, 3 Mb RAM, 1 Mb ROM, specjalny 16-bitowy procesor DSP oraz czytnik CD–ROM podwójnej prędkości. Konsolę można podłączyć do monitora dzięki wyjściom Composite Video i S-Video albo do zwykłego telewizora PAL przez wyjście RF (kanał 21). Generowany obraz ma rozdzielczość 640x480 i może mieć do 16.7 miliona kolorów (standardowo 32,000).

3DO został zaprojektowany jako system otwarty, co pozwoli na tworzenie różnego rodzaju przystawek. Już dziś konsola nie jest wyłącznie maszynką do gier. Wbudowany czytnik CD może odczytywać zarówno programy komputerowe, jak i normalne płytki CD z muzyką, płyty Kodak PhotoCD oraz płyty z filmami nagranymi w standardzie CinePak. Po dokupieniu specjalnej przystawki możliwe będzie również odtwarzanie zapisu wizyjnego w standardzie MPEG1.

Jakość gier oferowanych na konsolę 3DO normalnie zwala z nóg. Muzyka, grafika, totalny odlot! Czasami proste gierki np. strzelanki, przesycone są porywającymi sekwencjami wideo z udziałem aktorów, co sprawia naprawdę dobre wrażenie całości. Żeby jeszcze przytrzeć nosa pececiarzom, dodam, że sekwencje wideo są wyświetlane jako całoekranowe (jeśli nie liczyć prostokątnej ramki w której dzieje się akcja, która zajmuje nie więcej niż ok. 10% ekranu), nie zaś w niewielkich rameczkach wciśniętych gdzieś w kąt ekranu. Wprawdzie wybór gier jest jeszcze trochę ograniczony i nie każda z nich musi być od razu hitem, ale można już wybierać z ponad setki tytułów. Jak to ma się w stosunku do „Jaguara"?!

Przyszłość tej konstrukcji zapowiada się jeszcze bardziej rewelacyjnie. Pod presją rynku, 3DO prowadzi zaawansowane prace nad konstrukcją konsoli „Bulldog", która ma trafić do sklepów pod koniec 1995 roku. Ma być ona w pełni kompatybilna z obecnymi konsolami 3DO, ale będzie to konsola z procesorem 64-bitowym 66 MHz! Ma być wyposażona w rewelacyjne procesory graficzne pozwalające na przesunięcie 100 milionów pikseli w ciągu sekundy oraz wygenerowanie 250 tysięcy teksturyzowanych wieloboków i 150 tysięcy trójkątów (osobny generator trójkątów!) na sekundę. Ma mieć już również wbudowany system MPEG1, z możliwością rozbudowy o MPEG2. Czytnik CD pozostaje bez zmian, ale konsola zostanie uzupełniona o hardware'owy dekompresor danych zgodny ze standardem PK.Zip. W 1996 roku konsola ma zostać rozbudowana o czytnik nowego standardu DVD CD pozwalającego na odczyt z ośmiokrotną prędkością! Rewelacyjnie przedstawia się planowana cena nowej konsoli. „Bulldog" ma bowiem kosztować od 250 do 400 dolarów (skąd ten rozrzut)! Tak rewelacyjna zapowiedź mogłaby mocno obniżyć zainteresowanie klientów aktualnie dostępnymi konsolami 3DO. Aby temu zapobiec, firma zapowiada, że posiadacze wcześniejszych wersji 3DO będą mogli podłączyć do nich specjalny cartridge o cenie nie przekraczającej 100 dolarów, który przekształci ich maszynki w pełnowartościowego „Bulldoga".

■ **LSK**

GRY NA KONSOLE

Dziękujemy za wiele ciepłych listów w których chwalicie nas za pomysł podjęcia tematyki przenośnych konsoli do gier. Domagacie się już nie o same opisy urządzeń, ile o recenzje gierek na różnego rodzaju konsole – „Game Boya", „Lynxa", Segę, CD–32, Nintendo i inne. No cóż, jesteśmy po to, aby Wam służyć. Dość lania wody, zaczynamy!

CHECKERED FLAG (Lynx)

Złośliwi twierdzą, że to ilość i jakość gier dostępnych na „Lynxa" jest główną przyczyną małej popularności na świecie tej sympatycznej konsoli. Jedynie w krajach Beneluxu, „Lynx" zyskał sporą popularność, a to dzięki łatwemu dostępowi do oprogramowania. Tam po prostu można wymieniać cartridge w wypożyczalniach kaset wideo. Niestety produkcja oprogramowania niemalże w całości została zmonopolizowania przez Atari Corporation. Stąd dostępnych tytułów było niezbyt wiele, a w pewnym momencie w ogóle odpuszczono sobie ten temat. Teraz przy okazji wejścia na rynek „Jaguara", ponownie „wskrzeszono" konsolę „Lynx". Ruszyła produkcja nowych gier i wspólnie z „Jaguarem" promuje się go jako tańszego „brata".

Na rynku gier do „Lynxa" dominują gry starsze, a jest wśród nich wiele zapomnianych już hitów i czasami, aż miło do nich wrócić. Tak jest w przypadku „Checkered Flag".

Wyścigi samochodowe cieszą się u graczy



wciąż niesłabnącą popularnością. Jednym z takich „rasowch" wyścigów Formuły 1 jest „Checkered Flag". Użytkownicy Atari ST pamiętają zapewne jeszcze tę grę datowaną na 1991 r. Jednak upływ czasu w tym konkretnym przypadku, nie wpłynął na obniżenie jej atrakcyjności. Gra posiada wszystkie cechy jakim powinien odpowiadać współczesny symulator wyścigów samochodowych: wybór toru na którym chcemy się ścigać (18), wybór samochodu (8), możliwość współzawodniczenia z partnerem (tylko przez kabel „Comlynx"), wybór rodzaju skrzyni biegów – automatyczna, 4. biegowa lub 7. biegowa. „Checkered Flag" posiada fajną grafikę, płynną animację, duże możliwości wyboru wariantu gry. Czegóż można jeszcze wymagać od wyścigów samochodowych? Pozostaje tylko GRAĆ!

SUPER SMASH TV (Sega)

Gra ta została wypuszczona przez firmę Flying Edge. Jest to typowa strzelanko-nawalanka z akcją widzianą z góry.

Akcja gry toczy się w roku 1999, kiedy to najpopularniejszą rozrywką są gry telewizyjne w których stawką jest życie ich uczestników. Zasady są proste – „Ty zabijesz lub sam zostaniesz zabity".

Uczestnik samotnie



lub w parze staje na specjalnej arenie i zabija wszystko, co mu się nawinie pod rękę. Zbiera również wszelkie pieniądze i łupy rzeczowe, które stają się jego własnością po zakończeniu każdego etapu. Możesz zdobyć 6 futurystycznych rodzajów broni i używać ich w walkach z hordami cyborgów, różnej maści mutantów i innego rodzaju dziwolągami nie wyłączając 30 tonowego cybermana!

W sumie jest to niezły program i da się w niego pograć.

THE BEAVERS (Amiga CD32)

Żył sobie szczęśliwie pewien bóbr imieniem Jethro. Miał narzeczoną, a że była nad wyraz powabna, więc zainteresował się nią pewien Królik (ostatecznie też gryzoń). Przy pierwszej nadarzającej się okazji, Królik porwał śliczną bobrzycę i zamknął w swej norze. Sam Królik, choć wyjątkowo duży, silny i złośliwy, to dla Jethra byłaby pestka. Ale Królik otoczony jest całą masą „krewnych i przyjaciół Królika", którzy uważają za całkiem naturalny jego związek z bobrzycą. A biedny Jethro może liczyć jedynie na swą zręczność i spryt. Prawdę powiedziawszy pomogą mu chętnie również bobrzęta, ale jak to dzieci – szybko tracą zainteresowanie pomocą i trzeba je przekupywać czapkami ze skóry szopa.

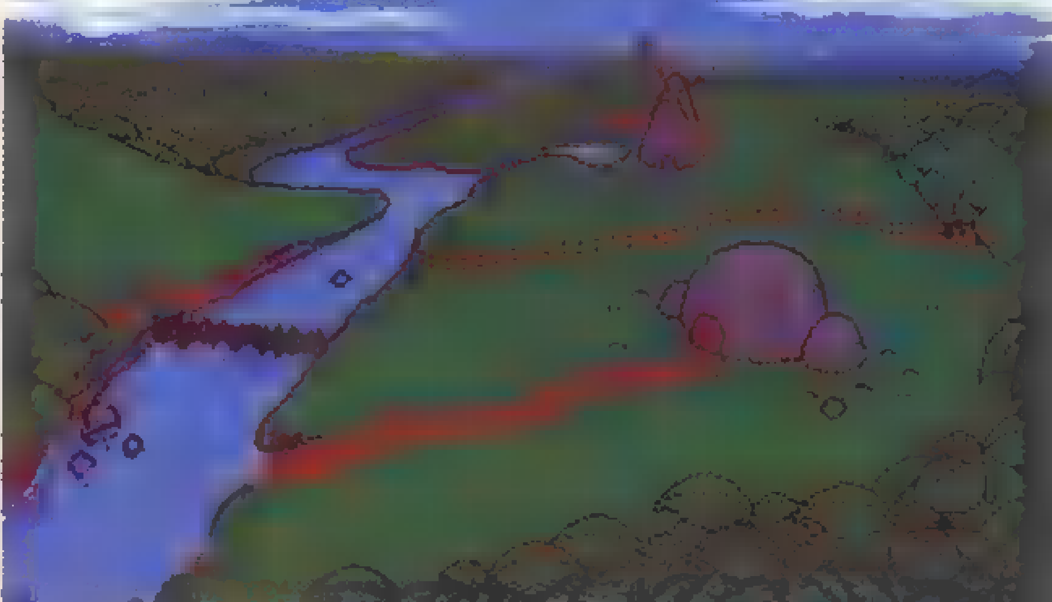
W grze przyjmujesz rolę Jethra, który ma za zadanie wyratować swą ukochaną. Musisz przechodzić przez kolejne etapy gry, a po drodze pokonywać najrozmaitsze przeszkody i przedostawać się na rozliczne platformy. Aby życie nie było zbyt łatwe, to musisz również unikać spotkań z różnymi sojusznikami Królika.

Gra składa się z 6 odrębnych poziomów (leveli). Po zakończeniu każdego z poziomów zostaje Ci podany kod, dzięki któremu będziesz mógł w przyszłości rozpocząć rozgrywkę od tego właśnie miejsca. Ale uwaga, w przypadku rozpoczęcia gry przez „wskoczenie" na wyższy poziom, Królik zadba, aby nasze zadanie nie było zbyt łatwe – na „dzień dobry" wyśle przeciw nam swych najsilniejszych i najzajadlejszych sojuszników.

Jak widać z powyższego, gra jest niezłą platformówką, przeznaczoną głównie dla dzieci. Ale nie tylko! Rozgrywka toczy się w dość szybkim tempie, a pokonywanie kolejnych przeszkód wymaga oprócz zręczności również odrobiny pomysłowości. Grafika gry jest na bardzo dobrym poziomie, a animacja postaci ładna i płynna.

Wersja na CD32 nie różni się w zasadzie od tej działającej na A500 i A600, a szkoda...







KID DRACULA (Game Boy)

Ta najpopularniejsza na świecie przenośna konsola do gier zdobyła tak szaloną popularność dzięki przemyślanej strategii odnośnie produkcji oprogramowania. Nastawiono się na tworzenie gier mało skomplikowanych o wysokim stopniu „playability" – grywalności. „Kid Dracula" to kolejna prosta – co nie znaczy łatwa do skończenia – platformówka. Składa się z 8 pomysłowych poziomów naszpikowanych różnymi przeróżnymi niebezpieczeństwami. W swej długiej wędrówce, nasz sympatyczny bohater będący skrzyżowaniem małego wampirka z małym Batmankiem spotyka różne dziwne stwory i osoby. Nie jest bezbronny gdyż oprócz możliwości przepoczwarzania się w nietoperza, sam może rzucać tymi stworzonkami na przemian z ognistymi kulami. Doprawdy pomysłowość autorów gry w wymyślaniu różnych sztuczek jest tutaj godna podziwu. Poważnym minusem „Kid Dracula" jest niesamowicie szybka akcja gry. Trzeba być szybkim jak błyskawica, żeby dotrzeć choćby do połowy gry, a co z resztą? Doprawdy mówię Wam, nawet wytrawny łamacz joya posadzono z „Game Boyem" w ręku, może się nabawić kompleksów grając w tę sympatyczną gierkę. Ale w końcu „Game Boy" to konsola dla najlepszych?!

Za udostępnie gier: KID DRACULA (Game Boy), SUPER SMASH TV (Sega), SHADOW OF THE BEAST (Sega), BEAVERS (CD32) dziękujemy firmie

DISCOMP z Warszawy tel. 090 635806 (g. 9–16)

CHECKERED FLAG (Lynx) udostępniła firma ATAR SYSTEM z Wrocławia tel. (071) 556460.



GK
KUPON Nr 3

MULTIMEDIA
MAGAZYN

UWAGA! UWAGA!

Nowy miesięcznik „MULTIMEDIA MAGAZYN" ukaże się jeszcze w tym roku!

Będzie to pierwsze w Polsce czasopismo poświęcone wszystkiemu, co związane jest z techniką multimedialną.

Tak więc, będziecie mogli znaleźć tam m.in. recenzje gier i programów użytkowych na krążkach CD, testy CD-ROM-ów, kart dźwiękowych, opinie użytkowników, a także wywiady, opinie, sprawozdania z imprez, nowinki ze świata, zapowiedzi, konkursy i wiele innych atrakcji. To wszystko już wkrótce w „MULTIMEDIA MAGAZYN".

Czekamy na zgłoszenia producentów, firm handlowych i sklepów, które chcą podjąć z naszą redakcją stałą współpracę – pragną zaprezentować szerokiej publiczności swoje produkty: krążki CD, sprzęt, akcesoria, itp.

Przyjmujemy już także zamówienia na ogłoszenia reklamowe w „MULTIMEDIA MAGAZYN". Firmy zainteresowane tą formą promocji informujemy, że na reklamy zgłoszone do trzech pierwszych numerów naszego nowego magazynu obowiązują ceny PROMOCYJNE.

Zapraszamy do współpracy.



BEETHOVEN SUPERSONIC

Po latach dominacji na komputerowym rynku kart muzycznych standardu Sound Blaster, ostatnio nieźle namieszały karty Gravisa. Nasz rynek komputerowy od samego początku był lekko nienormalny i tak niestety zostało do dziś. Już wydawało się, że nastała era rodziny Gravis Ultrasound, gdy nagle karty te zupełnie zniknęły z licznych punktów sprzedaży. Ktoś namieszał, były i już ich nie ma. Nikt nie wie dlaczego i kiedy będą ...jak będą. Paranoja! Czy jednak jest czego żałować? Czy rzeczywiście są one tak doskonałe? Już wkrótce na te oraz na inne pytania postaramy się szczegółowo odpowiedzieć na łamach czasopisma „Multimedia Magazyn". Teraz zapowiadając powstanie tego miesięcznika, pragniemy zasygnalizować pojawienie się na naszym rynku nowej rodziny kart dźwiękowych „Beethoven".

Po zwiastunie pisma „Multimedia Magazyn" w „Grach Komputerowych", nasza redakcja otrzymała sporo akcesoriów związanych z szeroko pojętą tematyką multimediów. Tak oto weszliśmy w posiadanie trzech kart dźwiękowych Beethoven – wersja podstawowa Classic 16, karta ADSP 16 (która w powszechnej opinii stanowi poważną konkurencję dla Gravisa) oraz specjalny Multipack.

Zestaw „Beethoven Supersonic Multimedia Upgrade Kit" jest produkowany przez znaną firmę Wearnes (jednego z twórców „Sound Galaxy"). W skład zestawu wchodzą: napęd CD Double Speed, 16–bitowa karta dźwiękowa wraz z interfejsem, dwa głośniczki i pakiet odpowiedniego oprogramowania na krążku CD.

Zainstalowanie zestawu wprawdzie nie jest zbyt proste, ale jeśli użytkownik przedrze się w przez procedury instalacyjne, to stwierdzi, że zestaw ten oferuje wiele interesujących możliwości. Poza programami obsługi dźwięku, na krążku znajduje się także multimedialny program prezentacyjny, „Microsoft Bookshelf" i zestaw dem z najnowszych gier.

Karta dźwiękowa ADSP–16, poza doskonałym emulowaniem kart AdLib i Sound Blaster, obsługuje również wiele innych formatów (w tym Q–Sound będący bardzo dobrą podróbką prawdziwego dźwięku 3D) oraz dekoder audio formatu MPEG.

Pobieżny test karty dźwiękowej z rodziny Beethoven wykazuje, że jest to sprzęt wysokiej klasy i może stanowić poważną konkurencję dla innych standardów.

Więcej informacji o tych nowych kartach i nie tylko, znajdziecie już w najbliższym numerze nowego czasopisma „Multimedia Magazyn".

Zachęcamy innych producentów sprzętu, akcesoriów i oprogramowania, którzy są zainteresowani promocją swoich produktów w naszym magazynie o kontakt z redakcją.

SETTLERS

W poprzednim numerze „Gier Komputerowych" zamieściliśmy pierwszą część gigantycznego opisu do wspaniałej gry „Settlers". Najwyższy czas, aby dokończyć, to co zaczęliśmy, co niniejszym czynimy.

DRAMATIS PERSONAE, czyli Obsada

W chwili rozpoczęcia rozgrywki w naszym Zamku Centralnym jest już kilku fachowców oraz pewna liczba wolnych ludzi (oznaczonych ikonką ze znakiem zapytania). W Zamku zmagazynowana jest też pewna ilość surowców, broni i narzędzi. W chwili rozpoczynania rozgrywki bardzo ważne jest sprawdzenie stanu zasobów ludzkich i materialnych, bo od tego zależeć będzie taktyka dalszej rozgrywki. Nowi przedstawiciele poszczególnych zawodów są bowiem tworzeni w miarę powstających potrzeb, ale tylko wtedy, gdy w Zamku (lub później w którymś ze Składów) znajdują się ludzie bez przydziału zawodowego oraz odpowiednie Narzędzie, niezbędne do wykonywania zawodu. Co gorsza, w grze „Settlers" zawód jest obierany raz na zawsze, jeśli więc któryś z rzemieślników przestanie być potrzebny, to wróci do Zamku, ale nie będzie się mógł przekwalifikować, ani zwrócić do magazynu narzędzia swej pracy. A na przykład Młotek jest niezbędny w kilku różnych zawodach. Jeśli więc na początku gry wszystkie Młotki zużyjemy na stworzenie Geologów, to później nie będziemy mogli stworzyć ani Budowniczych, ani Płatnerzy, ani nawet Kowali, którzy mogliby wyprodukować następne młotki.

Zasoby Zamku lub Składu można sprawdzić bardzo prosto. Wystarczy kliknąć LMB na tej budowli, aby ustawić tam znacznik, a potem wcisnąć RMB i kliknąć LMB. Otworzy się okno podające dokładny stan zasobów materiałowych budynku. Kliknięcie na strzałce w prawym dolnym rogu ukaże nam dokładną liczbę ludzi poszczególnych profesji, którzy aktualnie znajdują się w budynku. Kolejne kliknięcie na strzałce otwiera trzecie okno informacyjne, w którym ustalamy status tego budynku. Są w nim dwie grupy trzech ikonek. Grupa dolna określa zachowanie ludzi:

• górna ikonka – wchodzić do budynku,

• środkowa ikonka – nie wchodzić i nie wychodzić,

• dolna ikonka – wychodzić z budynku.

Grupa górna określa status towarów:

• górna ikonka – wnosić towary,

• środkowa ikonka – nie wnosić i nie wynosić,

• dolna ikonka – wynosić towary.

Z ikonek tych korzysta się bardzo rzadko, ale czasami zachodzi taka potrzeba. Najczęściej dzieje się tak, gdy wybudujemy nowy Skład. Jest on wtedy kompletnie pusty. Jeśli więc na jakiś czas nakażemy, by z Zamku Centralnego wynoszono towary i wychodzili z niego ludzie, to nadmiar zasobów zostanie przeniesiony do tego nowego Składu.

Ale wróćmy do naszych baranów, czyli do tworzenia pracowników. W większości zawodów nowi pracownicy są tworzeni wtedy, gdy zostanie wybudowany budynek będący ich siedzibą. Nowy pracownik zostaje utworzony tylko wtedy, gdy na składzie jest odpowiednie dla niego narzędzie. Dlatego w dalszym opisie każdemu z zawodów przyporządkowałem odpowiedni budynek (wraz z niezbędną do jego powstania ilością materiałów budowlanych) oraz narzędzie.

• Tragarz – bez narzędzi – bez nakrycia głowy. W miarę budowy dróg pojawiają się na nich Tragarze, będący podstawowym środkiem transportu w grze. Na każdym odcinku drogi zamkniętym z obu stron chorągiewkami powinien znajdować się co najmniej jeden Tragarz. W przeciwnym razie droga nie będzie funkcjonować. Dopóki więc nie mamy odpowiedniego nadmiaru Tragarzy lub ludzi bez przydziału, nie warto jest budować nowych dróg, czy choćby stawiać dodatkowych chorągiewek.

• Przewoźnik – łódka. Na terenach bogatych w duże zbiorniki wodne, Przewoźnicy pozwolą nam znacznie usprawnić przewóz towarów. Trasę linii promowej na wodzie wyznaczamy dokładnie tak samo, jak drogę na lądzie. Linia promowa musi więc zaczynać się i kończyć na chorągiewce stojącej bezpośrednio na brzegu. Ale istnieje tu jedno poważne ograniczenie. Przewoźnik nie może przewozić ludzi! Do obu chorągiewek wyznaczających linię promową musi więc być również doprowadzona normalna droga, w przeciwnym razie nie dotrą tam ani Tragarze, ani Budowniczowie!

• Kopacz – łopata. Bezdomny. Jeśli po wybraniu miejsca na budowę jakiegoś budynku pojawi się tam znak „X", to oznacza, że teren jest zbyt nierówny, by móc rozpocząć budowę. Wtedy na miejsce zostaje wysłany Kopacz, aby odpowiednio wyrównał teren. Po wykonaniu pracy Kopacz wraca do Zamku Centralnego lub najbliższego Składu, a jego miejsce zajmuje Budowniczy.

• Budowniczy – młotek. Bezdomny. Jego funkcja polega na budowaniu wszelkich obiektów. Aby mógł rozpocząć pracę, do obiektu musi być doprowadzona droga i teren musi być odpowiednio równy. Następnie Tragarze muszą dostarczyć odpowiednią ilość materiałów budowlanych.

• Żołnierze – miecz i tarcza. Pięć rodzajów żołnierzy omówię osobno w dalszej części tekstu.

• Drwal – siekiera. Mieszka w chacie, do wybudowania której potrzebne są 2 ładunki desek. Drwal stanowi jedyne źródło pozyskania drewna. Równocześnie, dzięki karczowaniu drzew, umożliwia powstawanie nowych terenów budowlanych.

• Tracz – piła. Do wybudowania tartaku potrzeba 3 ładunków desek i 2 ładunków kamienia. Tracz przetwarza bale surowego drewna, uzyskane od Drwala, na deski niezbędne jako materiał budowlany, a także jako surowiec dla Szkutnika i Kowala. Tartak najlepiej jest więc wybudować w pobliżu siedzib Drwali i Zamku Centralnego lub Składu. Doświadczenie wskazuje bowiem, że w tej grze desek nigdy nie ma za dużo, dobrze je więc produkować na zapas.

• Złotnik – bez narzędzi. Pracuje w piętrowej willi, do wybudowania której potrzeba aż 4 ładunków desek i 1 ładunku kamienia. Złotnik zajmuje się wytopem sztab złota, a do pracy jest mu niezbędna ruda złota i węgiel. Z jednego



SUROWCE, NARZĘDZIA I WYROBY:

Drewno	Łopata	Miecz
Deski	Młotek	Tarcza
Łódka	Siekiera	Ryba
Kamień	Piła	Świnia
Węgiel	Kosa	Szynka
Ruda żelaza	Kilof	Zboże
Stal	Szczypce	Mąka
Ruda złota	Tasak	Chleb
Złoto	Wędka	

ładunku rudy i jednego ładunku węgla powstaje jedna sztaba złota. Złoto jest zaś w grze głównym elementem służącym podnoszeniu morale wojska.

• Hutnik – bez narzędzi. To ten sam osobnik, który wykonuje funkcje Złotnika, tyle że pracuje w znacznie skromniejszym, parterowym domku (3 ładunki desek i 1 ładunek kamienia). Hutnik zajmuje się wytopem sztab żelaza z rudy żelaza i węgla. Sztaby żelaza stanowią surowiec dla Płatnerza i Kowala.

• Kamieniarz – kilof. Mieszka w chacie z 2 ładunków desek. Kamieniarz stanowi tanie i bardzo wydajne źródło pozyskiwania kamienia budowlanego. Pozwala przy tym oczyścić teren na cele rolnicze lub pod zabudowę. Chatę kamieniarza stawiamy więc w pobliżu szarych skałek, a w krótkim czasie przerobi je on na cenny materiał budowlany.

• Gajowy – bez narzędzi. Mieszka w gajówce, zbudowanej z 2 ładunków desek. Jego jedynym zajęciem jest sadzenie drzew. Nie zawsze warto budować Gajówki w pobliżu domków Drwali. W grze jest wiele ziemi nieużytków, głównie położonych na zboczach wzgórz. Tereny te nie nadają się ani pod uprawę, ani pod budowę większych obiektów. Warto więc wybudować na nich Gajówkę, a gdy wyrośnie tam dorodny las, dodatkowo postawić chatę Drwala. Mamy wtedy zapewniony stały dopływ drewna do Tartaku.

• Górnik – kilof. Górnicy, co oczywiste, pracują w Kopalniach. Przy czym rodzaj Kopalni nie ma dla nich znaczenia. Górnik, który dziś wydobywa złoto, jutro może zająć się wydobyciem węgla. Do budowy każdej Kopalni potrzeba aż 5 ładunków desek. Wyjątkiem jest tu Kopalnia Kamienia, której wystarczą 4 ładunki desek, ale niezbędny jest też 1 ładunek kamienia. Do pracy jest Górnikowi niezbędna żywność (ryby, chleby, szynki). Kopalnie stawiać należy wyłącznie w miejscach wyznaczonych przez Geologów i zadbać przy tym trzeba, aby rodzaj Kopalni ściśle odpowiadał rodzajowi złoża. Jeśli Kopalnię postawimy na terenie nie zawierającym tego minerału, to Górnik będzie w niej pracował i zużywał żywność, ale nic nie będzie wydobywać. Jeśli surowce w Kopalni zostaną wyczerpane, to gracz zostaje o tym poinformowany osobnym komunikatem („THIS MINE HAS NO MORE RAW MATERIALS"). Należy wtedy bezzwłocznie zniszczyć daną Kopalnię! W przeciwnym razie będzie ona nadal pracować na „biegu jałowym", a program nie będzie nam więcej o tym przypominać.

• Szkutnik – młotek. Mieszka w chacie o charakterystycznym kształcie, do której wybudowania potrzeba 3 ładunków desek. Szkutnik produkuje z desek łodzie. Jego obecność nie na każdej mapie gry jest konieczna. Dom Szkutnika warto budować tylko wtedy, gdy teren rozgrywki zawiera dużą ilość wody. Po wyprodukowaniu odpowiedniej liczby łodzi lepiej jest przebudować siedzibę Szkutnika na coś bardziej korzystnego, bo nie warto marnować cennych desek na budowę niepotrzebnych łódek. Dom Szkutnika najlepiej postawić w pobliżu Tartaku – bliskość wody nie jest tu potrzebna, gdyż wyprodukowane łódki i tak muszą najpierw trafić do Składu lub Zamku Centralnego.

• Kowal – młotek i piła. Pracuje w olbrzymiej kuźni (3 ładunki desek, 3 ładunki kamienia) i zajmuje się produkcją wszelkich narzędzi. W grze wystarcza najczęściej postawienie jednej Kuźni, warto jednak często sterować profilem jej produkcji. Do wyprodukowania każdego narzędzia Kowal potrzebuje jednej sztaby żelaza i jednego ładunku desek.



OSOBY:

Tragarz	Drwal	Rybak
Przewoźnik	Tracz	Świniarz
Kopacz	Hutnik, Złotnik	Rzeźnik
Budowniczy	Kamieniarz	Rolnik
Rycerz	Gajowy	Młynarz
Centurion	Górnik	Piekarz
Gal	Szkutnik	Geolog
Wiking	Kowal	Bezrobotny
Knechta	Płatnerz	

• Płatnerz – młotek i szczypce. Pracuje w swoistej kuźni (2 ładunki desek, 1 ładunek kamienia), ale zajmuje się wyłącznie produkcją uzbrojenia. Do produkcji niezbędne są mu sztaby żelaza i węgiel. Z każdego ładunku żelaza i węgla produkuje aż dwa produkty – miecz i tarczę – na przemian. Jest to jeden z kluczowych zakładów produkcyjnych gry, który powinien być stawiany jak najbliżej Zamku Centralnego lub Składu. W miarę możliwości warto stawiać kolejne warsztaty płatnerskie, bo broni nigdy nie ma za dużo.

• Rybak – wędka. Na chatę Rybaka potrzeba 2 ładunków desek. Lokować ją trzeba oczywiście jak najbliżej jeziora. Rybak jest jedynym bezpośrednim producentem żywności w grze, ale łowi tak mało ryb, że jest to również źródło najmniej pewne.

• Świniarz – bez narzędzi. Mieszka w domu bardzo podobnym do domu Rolnika (do jego wybudowania również potrzeba 4 ładunków desek i 1 ładunku kamienia). Świniarz hoduje świnie, będące później surowcem dla Rzeźnika. Do tuczu potrzebuje jednak dużych ilości zboża od Rolnika. Dom Świniarza najlepiej więc wybudować pomiędzy domem Rolnika a Masarnią.



• Rzeźnik – tasak. Do wybudowania domu Rzeźnika, będącego równocześnie masarnią, potrzeba 2 ładunków desek i 1 ładunku kamienia. Dla Rzeźnika surowcem są świnie wyprodukowane przez Świniarza, a jego produktem są szynki, będące źródłem żywności dla Górników. Z oczywistych względów najlepiej jest budować jego siedzibę pomiędzy domem Świniarza a Kopalniami.

• Rolnik – kosa. Do wybudowania domu Rolnika potrzeba 4 ładunków desek i 1 ładunku kamienia. Dom Rolnika najlepiej budować na płaskim, rozległym terenie. Rolnik zasiewa okrągłe poletka zboża, które później dorasta. Produktem pracy Rolnika są snopy zboża, będące surowcem dla Młynarza i Świniarza.

• Młynarz – bez narzędzi. Urzęduje w Wiatraku, do którego budowy potrzeba 3 ładunków desek i 1 ładunku kamienia. Dla Młynarza surowcem są snopy od Rolnika, a produktem – worki mąki potrzebne Piekarzowi. Wiatrak najlepiej budować więc między domem Rolnika a Piekarnią. Jeden Wiatrak wystarcza do przemiału zboża od średnio dwóch Rolników.

• Piekarz – bez narzędzi. Mieszka i pracuje w Piekarni, zbudowanej z 2 ładunków desek i 1 ładunku kamienia. Przetwarza mąkę od Młynarza na chleby, będące źródłem żywności dla Górników. Piekarnię warto więc budować między Wiatrakiem a Kopalniami.

• Geolog – młotek. Bezdomny. Geolog spełnia w grze bardzo istotną funkcję, poszukuje bowiem surowców mineralnych w wyznaczonym przez gracza rejonie. Swym młotkiem ostukuje próbki skał i jeśli coś znajdzie, to sygnalizuje to radosnym fikołkiem. Miejsce znaleziska oznacza tabliczką. Kolor punktu na tabliczce oznacza znaleziony minerał: żółty – złoto, czerwony – żela-



1. Skład
2. Wieża
3. Strażnica
4. Warownia



1. Kuźnia
2. Tartak
3. Warsztat Płatnerza
4. Chata Kamieniarza
5. Chata Szkutnika
6. Chata Gajowego
7. Chata Drwala

go, czarny – węgiel, a biały – kamień. Bogactwo złoża wskazywane jest wielkością punktu. Dokładnie na miejscu tabliczki należy budować Kopalnie odpowiedniego typu. Wysłanie Geologa w teren jest bardzo proste. Należy w interesującym nas rejonie postawić Chorągiewkę, połączyć ją Drogą z inną Chorągiewką, a potem wcisnąć na niej RMB i kliknąć LMB. Otworzy się okno z wizerunkiem chorągiewki i podobizną Geologa. Teraz wystarczy kliknąć LMB na tej podobiźnie, aby Geolog ruszył tam na badania.

DROGI

To chyba najważniejszy z elementów gry. Po drogach odbywa się cały transport i niemal całe przemieszczanie się ludzi. Wybudowanie drogi jest bardzo proste, ale pamiętać trzeba, że droga zawsze MUSI zaczynać się i kończyć na chorągiewce. Budowę drogi rozpoczynamy od kliknięcia na wybranej chorągiewce, a potem należy kliknąć na ikonie Budowa Drogi. Przy chorągiewce pojawi się wówczas charakterystyczny wskaźnik, składający się z 6 prostokątów. Każdy z tych prostokątów symbolizuje jeden z możliwych kierunków biegu drogi. Uzyskujemy tu całą masę informacji. Odległość prostokąta od centrum wyznacza długość danego odcinka drogi. Kąt nachylenia rysunku w prostokącie symbolizuje pochylenie terenu. Oczywiście najlepiej jest budować drogi zupełnie płaskie, gdyż transport drogą pochyłą musi zająć więcej czasu. Dodatkową informację daje nam barwa rysunku wewnątrz prostokąta. Teren o łagodnym nachyleniu oznaczany jest kolorem zielonym, lekka stromizna – kolorem żółtym, a teren bardzo stromy – kolorem czerwonym. Prostokąt zakreskowany na żółto-czerwono oznacza niemożność budowy drogi w tym kierunku (najczęściej z powodu przeszkód terenowych). Gdy już zdecydujemy, w którą stronę chcemy puścić następny odcinek drogi, to klikamy na odpowiadającym mu prostokącie. Odcinek zostaje zbudowany i pojawia się znacznik dla następnego odcinka. Oczywiście zawsze może się zdarzyć, że jakiś odcinek wybudujemy omyłkowo, wtedy dla jego likwidacji wystarczy kliknąć na prostokąciku z napisem UNDO. Wbrew pozorom nie należy starać się budować za wszelką cenę dróg biegnących płasko. Znacznie lepiej jest budować drogi maksymalnie proste.

Nierozłącznie związane z drogami są chorągiewki. Jak już wspomniałem, każda droga musi zaczynać się i kończyć na chorągiewce. Ale później, w trakcie rozgrywki, będziemy mogli stawiać dodatkowe chorągiewki na już istniejącej drodze. Dzięki temu na drogę zostanie skierowanych więcej Tragarzy, z których każdy będzie miał krótszy odcinek do przebycia – jak łatwo się domyślić, szalenie przyśpiesza to transport ładunków. Ale kryje się w tym również pułapka! Po dostawieniu nowej chorągiewki, na obsługę fragmentu drogi, który do tej pory obsługiwał jeden Tragarz, będzie potrzebnych teraz dwóch Tragarzy (po jednym na każdy odcinek). Droga będzie więc faktycznie zablokowana, dopóki na nowy odcinek nie dotrze nowy Tragarz. A to niestety może nieco potrwać, szczególnie na początku gry, gdy mamy niewielu ludzi do dyspozycji. Chorągiewka na drodze stanowi miejsce składowania i pobierania ładunków przez Tragarzy, a poza tym, każda chorągiewka może stanowić początek nowej drogi i stać się węzłem drogowym.

Niepotrzebną drogę zawsze można usunąć przez kliknięcie na wybranym odcinku drogi, a potem kliknięcie na ikonce Usuwania Drogi. Likwidację dodatkowej chorągiewki wykonuje się analogicznie do niszczenia niepotrzebnych budynków (kliknięcie na ikonce Ruiny).

BUDYNKI

Pierwszym budynkiem, jaki musimy postawić w każdej rozgrywce, jest Zamek Centralny. W pierwszych 9 misjach możemy niemal dowolnie wybrać umiejscowienie tego Zamku – później komputer sam wyznacza nam jego lokalizację. Zamek spełnia w grze funkcję centrum dyspozycyjnego oraz przechowalni ludzi i towarów. Co ciekawsze, utrata Zamku Centralnego nie jest w grze równoznaczna z przegraną! Budowa Zamku Centralnego nie pochłania żadnych kosztów i nie zużywa surowców.

Budowa wszystkich innych budynków, poza Zamkiem Centralnym, jest już dokonywana w sposób odmienny. Przede wszystkim warto się zorientować, co i gdzie można budować. Służy do tego ikonka Budowy. Jeśli wskażemy tę ikonkę, wciśniemy prawy przycisk myszy i trzymając go wciśnięty klikniemy lewym przyciskiem, to ekran pokryje się żółtymi symbolami budynków. Są to wszystkie, aktualnie dostępne, miejsca pod zabudowę, przy czym każdy z symboli co innego oznacza. Warto jednak pamiętać, że możliwości zabudowy nie są w grze rzeczą stałą. Pomijam już fakt, że wybudowanie jakiegokolwiek budynku (nawet Chorągiewki) zmienia natychmiast możliwość zabudowy jego otoczenia. Ale wyrośnięcie nowego drzewa lub łanu zboża również uniemożliwia postawienie tam budynku. Z drugiej strony, w miarę karczowania drzew, żniw i rozłupywania skałek przez Kamieniarza, pojawiać się będą nowe możliwości zabudowy.

- Domek – w tym miejscu można postawić drobniejsze budynki, te które pojawiają się w pierwszym okienku wyboru budynku. Są to chaty Kamieniarza, Drwala, Gajowego, Rybaka i Szkutnika, Wiatrak oraz Strażnica.
- Zamek – tu możemy postawić każdy z poprzednich budynków lub dowolny duży budynek (z kolejnych okienek wyboru budynku), czyli warsztaty Rzeźnika, Płatnerza, Hutnika, Tracza, Piekarza, Złotnika i Kowala, zabudowania Rolnika i Świniarza, Skład, Wieżę strażniczą i Warownię.
- Kopalnia – tutaj, i tylko tutaj, możemy pobudować jeden z czterech typów kopalń. W tym miejscu nie można jednak wybudować żadnego innego rodzaju budynku.
- Chorągiewka – jak łatwo się domyślić, możemy tu postawić chorągiewkę, ale chorągiewkę możemy również postawić w miejce dowolnego z powyższych budynków (włącznie z kopalniami).

Większość budynków omówiłem już przy opisie zawodów ich użytkowników, teraz nadszedł czas, by coś wspomnieć o pozostałych budynkach.

- Skład – do jego budowy potrzeba 4 ładunków desek i 3 kamienia. Skład



1. Dom Świniarza
2. Dom Rolnika
3. Chata Rybaka
4. Rzeźnia
5. Wiatrak
6. Piekarnia



1. Kopalnia Kamienia
2. Kopalnia Węgla
3. Kopalnia Rudy Żelaza
4. Kopalnia Rudy Złota
5. Huta
6. Dom Złotnika

pełni funkcję analogiczną do Zamku Centralnego, tyle że w najmniejszym stopniu nie jest budowlą obronną (mimo groźnego wyglądu). Składy warto budować wtedy, gdy nasze państewko się nieco rozrośnie. Skróci to wydatnie drogę transportu ładunków, przyśpieszy dotarcie na miejsce potrzebnych ludzi, a poza tym zabezpieczy nas przed klęską w przypadku utraty Zamku Centralnego!

• Strażnica – do jej budowy wystarczy 1 ładunek desek i 1 ładunek kamienia. W strażnicy może przebywać do trzech żołnierzy i mieszczą się dwie sztaby złota. W początkowym okresie gry strażnice stanowią główny element systemu fortyfikacyjnego naszego państewka.

• Wieża – wymaga 2 ładunków desek i 3 ładunków kamienia. Mieści do 6 żołnierzy i cztery sztaby złota.

• Warownia – wymaga 5 ładunków desek i 5 ładunków kamienia. Może pomieścić do 12 żołnierzy i 8 sztab złota.

I w taki sposób dotarliśmy do militarnych aspektów gry.

MILITARIA

W grze podbój jest dokonywany w sposób zaczerpnięty z wzorców krzyżackich. Na skraju naszego terytorium należy wybudować mniejszą lub większą twierdzę. Gdy wkroczy do niej nasz pierwszy żołnierz, to nasze terytorium ulegnie odpowiedniemu rozszerzeniu, więc będziemy mogli wybudować następną twierdzę na jego skraju, itd. Tak można by w nieskończoność, ale niestety, przeciwnicy robią dokładnie to samo i w pewnym momencie kolejna z naszych twierdz stanie naprzeciwko twierdzy przeciwnika.

Do sygnalizacji statusu twierdz służą umieszczone przy nich flagi. Brak flagi oznacza, że twierdza jest na razie nie zasiedlona. Wraz z wejściem do twierdzy pierwszego żołnierza pojawia się flaga u dołu masztu. Wraz z uzupełnieniem obsady twierdzy flaga stopniowo się wznosi. Flaga u szczytu masztu oznacza pełną obsadę twierdzy. Ważny jest także symbol przedstawiony na fladze. Jest on powiązany ze stopniem zagrożenia twierdzy przez przeciwników, o czym wspominałem przy omawianiu piątej ikony sterującej.

Cieniutki krzyżyk na fladze oznacza, że twierdza ma bezpośredni dostęp do granicy, ale za tą granicą jest „ziemia niczyja".

Jeśli twierdza stoi w normalnej odległości od granicy miedzy dwoma państwami, to krzyżyk na fladze ma średnią grubość.

Bardzo gruby jest natomiast krzyżyk w twierdzach stojących bezpośrednio przy granicy międzypaństwowej. Takie położenie jest możliwe tylko wtedy, gdy w bezpośredniej bliskości granicy stoi również twierdza przeciwnika.

Jeśli natomiast twierdza stoi bezpiecznie wewnątrz naszego terytorium, to flaga jest jednolicie biała. Bezpośrednio zagrożone atakiem są oczywiście tylko twierdze z grubym i średnim krzyżykiem.

Wielkość twierdzy nie ma początkowo większego znaczenia (każdy z rodzajów twierdz daje taką samą zdobycz terytorialną). Co więcej, budowę większych twierdz trzeba podejmować z wielką rozwagą!

Po pierwsze, ich wybudowanie trwa odpowiednio dłużej. Zanim my wybudujemy Warownię, to przeciwnik zdąży wybudować dwie lub trzy kolejne Strażnice, więc uzyska znacznie większą ekspansję terytorialną.

Po drugie, budowa Wież i Warowni pochłania masę materiałów budowlanych, których najczęściej brak jest na początku gry. I często okaże się, że gdy nasza Warownia jest już bliska ukończenia, to przeciwnik wybudował obok niej zwykłą Strażnicę i obsadził ją załogą. Nasza Warownia płonie i efektem takiej budowy jest jedynie zmarnowanie czasu i masy materiału.

A po trzecie, Warownię warto budować jedynie wtedy, gdy jesteśmy w stanie zapewnić jej pełną i wysoko kwalifikowaną załogę. Bardzo przykry jest moment, gdy wybudujemy Warownię, wejdzie do niej jeden lub dwóch Knechtów, przeciwnik ją zaatakuje, zdobędzie i szybko obsadzi silną załogą. Wtedy nagle okazuje się, że budując tę Warownię działaliśmy właściwie na rzecz przeciwnika. Po co więc w ogóle budować Wieże i Warownie? Z prostego powodu. W pełni obsadzona załogą Warownia jest czterokrotnie trudniejsza do zdobycia niż Strażnica. Po prostu przeciwnik do jej zajęcia potrzebuje pokonać 12 ludzi zamiast trzech. A to daje nam czas na zorganizowanie jakichś form odsieczy.

Większe twierdze spełniają również ważną rolę w działaniach ofensywnych. W grze „The Settlers" działania ofensywne mogą bowiem prowadzić jedynie ci żołnierze, którzy zakwaterowani są w twierdzach. To dlatego, jeśli nie wybudowaliśmy jeszcze żadnej Strażnicy, to nie możemy zaatakować twierdzy przeciwnika, nawet jeśli w Zamku Centralnym mamy 100 rycerzy.

Technika ataku na twierdzę przeciwnika jest prosta. Wystarczy najechać znacznikiem na wybraną twierdzę przeciwnika, wcisnąć RMB i kliknąć LMB. Otwiera się okienko informujące o naszych możliwościach zaatakowania tej twierdzy. Widzimy w nim cztery wizerunki Rycerzy, a pod każdym z nich jakąś liczbę. Wizerunki te, to żołnierze z naszych twierdz, którzy mogą zaatakować tę twierdzę przeciwnika. Licząc od lewej są to żołnierze z twierdz bezpośrednio sąsiadujących z tą placówką, a potem kolejno z twierdz coraz bardziej oddalonych. Poniżej tego znajduje się pole z jeszcze jedną liczbą. Jest to liczba żołnierzy proponowanych przez program do zaatakowania tej twierdzy. Liczbę tę możemy zwiększyć (klikając na przycisku „plus") lub zmniejszyć (przyciskiem „minus") oczywiście w ramach łącznej liczby żołnierzy gotowych do ataku. Jeśli liczba atakujących żołnierzy będzie mniejsza od łącznej sumy żołnierzy gotowych, to w pierwszej kolejności do ataku pójdą żołnierze z twierdz położonych najbliżej. Gdy ustalimy już liczbę żołnierzy wysyłanych do ataku, to klikamy na ikonie z dwoma skrzyżowanymi mieczami, rozpoczynając atak. Możemy jednak zrezygnować z ataku, klikając na EXIT.

Sam atak na twierdzę, to seria pojedynków, w których możemy być jedynie biernymi obserwatorami.

W przypadku zaatakowania naszej twierdzy przez przeciwnika nie mamy praktycznie żadnego wpływu na jej



obronę. Jeśli w Składach lub Zamku Centralnym istnieją jacyś rezerwowi żołnierze, to po śmierci któregoś z obrońców twierdzy zostanie tam wysłany JEDEN żołnierz – dla uzupełnienia stanu liczbowego załogi twierdzy. Taka niemożność podążenia z odsieczą jest moim zdaniem jedną z głównych wad gry.

ŻOŁNIERZE

Warto jeszcze kilka słów poświęcić pięciu rodzajom żołnierzy występujących w grze. Nadałem im robocze nazwy, które oczywiście nie są obowiązujące, ale łatwiej pozwalają zidentyfikować poszczególnych wojowników.

• Knechta – to ten żołnierzyk w gładkim szarym kasku. Stanowi tak zwane „mięso armatnie”. Jego siła bojowa jest niewielka.

• Wiking – żołnierz w hełmie z charakterystycznymi rogami. O klasę sprawniejszy od Knechty, choć w dalszym ciągu reprezentuje niską wartość bojową.

• Gal – żołnierz w hełmie z dwoma białymi piórami, przypominającym hełm Asterixa (stąd proponowana nazwa). To pierwszy wojownik z prawdziwego zdarzenia, przeważnie pokonujący Knechtów i Wikingów.

• Centurion – żołnierz w hełmie z charakterystyczną żółtą kitą, przypominającą grzywę źrebaka lub fryzurę Irokeza. To bardzo silny wojownik, który często jest w stanie pokonać Rycerza.

• Rycerz – żołnierz ze złocistym pióropuszem. Najsilniejszy z wojowników w grze.

Nowo powstały żołnierz jest zawsze Knechtą. Jeśli nasycenie naszej armii Knechtami jest już wystarczające (sprawdzić to można pod czwartą ikoną sterującą w ikonce nr 3), to niektórzy z Knechtów stają się Wikingami. Przy odpowiednim nasyceniu armii Wikingami, tworzą się z nich Galowie, i tak dalej. Awans żołnierzy znacznie przyśpiesza złoto umieszczone w wartowniach (to taki katalizator awansu). Dodatkowo, a w zasadzie przede wszystkim, złoto powoduje poprawę wartości bojowej żołnierzy (pewnie czują, że ich trud jest doceniany). Knechta z wartowni zaopatrzonej w złoto może być niebezpiecznym przeciwnikiem nawet dla Rycerza z wartowni pozbawionej złota. Dlatego warto jak najszybciej zająć się produkcją i dystrybucją tego metalu.

Zgodnie ze wszystkimi regułami nowoczesnej gry strategicznej, o wyniku pojedynku dwóch żołnierzy nie decyduje wyłącznie porównanie ich siły bojowej, ale także przypadek. Zawsze może się więc zdarzyć, że byle Knechta pokona naszego doborowego Rycerza, choć prawdopodobieństwo takiego wydarzenia jest stosunkowo niewielkie.

PORADY PRAKTYCZNE

W ten sposób omówiłem chyba wszystkie podstawowe aspekty gry „The Settlers”. Opis nie omawia wszystkich szczegółów (bo musiałby wtedy zająć co najmniej dwa pełne numery „GK”), ale mam nadzieję, że znacznie ułatwi Czytelnikom zrozumienie podstaw kierowania grą. Na zakończenie chciałbym jeszcze dodać kilka porad.

• Warto sobie dobrze zaplanować kolejność budowy i rozmieszczenie poszczególnych budynków, szczególnie wtedy, gdy mamy duży niedobór surowców. Łatwo może się bowiem zdarzyć taka sytuacja, że po wybudowaniu kilku Strażnic oraz Chat Drwali i Kamieniarzy zabraknie nam surowca na budowę Tartaku!

• Osobnicy raz przydzieleni do jakiegoś zawodu zostają już w nim dożywotnio! Mniejsza z tym, że Zamek zapełnić się nam może darmozjadami, ale blokowane są w ten sposób narzędzia związane z wykonywaniem tych zawodów. Jeśli więc stworzymy zbyt wielu Kamieniarzy, to szybko zabraknie nam kilofów dla Górników! Geologowie tworzą się łatwo, ale zabierają młotki niezbędne w kilku innych zawodach.

• Nie warto rozpoczynać zbyt wielu budów naraz. Szybko można bowiem doprowadzić do sytuacji, w której będziemy mieli rozgrzebanych kilkanaście placów budowy i całkowity brak materiałów budowlanych. Program stara się rozprowadzać materiały budowlane w miarę sprawiedliwie, ale całkowicie bezsensownie z punktu widzenia efektywności. Na przykład po rozpoczęciu budowy kilku kopalń obok siebie, kolejne ładunki desek będą trafiać na kolejne place budowy. Znacznie rozsądniej więc będzie rozpocząć budowę jednej kopalni, a po jej zakończeniu uruchomienie następnej.

• Jeśli nieopatrznie zaczęliśmy zbyt wiele budów, to można jeszcze zaradzić złu. Wystarczy zlikwidować drogę prowadzącą do tej budowy, która może poczekać. Jeśli uczynimy to odpowiednio wcześnie, to budowa będzie formalnie rozpoczęta, ale nie będzie zajmować nam Budowniczego, ani „domagać się” materiałów budowlanych.

• Nie warto budować zbyt wielkich węzłów drogowych, tzn. takich, w których od Chorągiewki odchodzi pięć czy sześć dróg. Podstawowym ograniczeniem ruchu ludzików w grze jest to, że w określonej chwili do Chorągiewki może podchodzić tylko jeden człowiek! Z tych samych względów warto unikać sytuacji, gdy Chorągiewka przed budynkiem jest jednocześnie węzłem drogowym. Może się wtedy zdarzyć, że z powodu dużego ruchu na węźle właściciel budynku nie będzie mógł wynieść swego produktu!

• Drogi bardzo łatwo się „zatykają”. Dlatego trzeba jak najrzadziej powodować sytuacje, w których duża liczba ludzi musi się nimi przemieszczać. A dzieje się tak, gdy wydamy polecenie „zmiany warty” (ikona piąta) lub zbyt wielu żołnierzy wyślemy do ataku na strażnicę przeciwnika. Żołnierze idący do ataku nie korzystają z dróg, tylko idą na miejsce najkrótszą trasą. Ale ich brak w strażnicach uzupełniany jest natychmiast rezerwowymi żołnierzami z Zamku lub Składów – ci poruszają się już wyłącznie drogami. Po zdobyciu strażnicy do jej wnętrza wchodzi tylko tylu żołnierzy, ile wynosi charakterystyczna dla danej strażnicy obsada, a reszta wraca do najbliższego Składu (lub Zamku) – tym razem jednak korzystając z Dróg.

• Korki drogowe można również wykorzystać strategicznie, do dezorganizacji transportu u przeciwnika. Zniszczenie przeciwnikowi Składu powoduje tylko likwidację zgromadzonych tam materiałów, wszyscy ludzie wychodzą natomiast z pogorzeliska i udają się do najbliższego własnego Składu. Taki tłum potrafi dość skutecznie zablokować wszystkie drogi przeciwnika.

• Przy wybieraniu obiektów ataku warto posiłkować się mapą polityczną i dążyć do rozczłonkowania atakowanego państewka. Oderwane enklawy, jeśli nie mają własnego Składu i dobrze rozwiniętej produkcji, nie są w stanie samodzielnie się rozwijać. Ludziki co prawda się po nich kręcą, coś produkują, ale w efekcie dość szybko następuje zablokowanie wyrobami wszystkich węzłów drogowych enklawy.

■ LSK



PRENUMERATA

Wiemy, że czasami macie problemy ze zdobyciem nowych numerów „Gier Komputerowych". Lekarstwem na to, może być stała prenumerata naszego czasopisma. Można ją zrealizować na dwa sposoby:

1. **Prenumerata krajowa na I kwartał '95 w „Ruch-u"**

Należność (18.000 zł x 3) za numery styczniowy, lutowy i marcowy '95 można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! „Ruch" NIE przyjmuje już zamówień na numery listopadowy i grudniowy. Aby zamówić je na drodze prenumeraty, należy złożyć zamówienie w redakcji i to jest właśnie ten drugi sposób.

2. **W redakcji** przyjmujemy zamówienia na 6 lub 12 kolejnych numerów „GK" poczynając od numeru następnego tj. 11/94.

Cena 1 egz. w prenumeracie wynosi 18.000 zł.

Zamawiający prenumeratę nie ponosi kosztów pocztowych związanych z wysyłką czasopism, a także nie ponosi skutków ewentualnych zmian cenowych.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli ktoś nie chce niszczyć pisma i wycinać blankietu można przesłać jego kserokopię lub odpowiednio wypełnić zwykły przekaz pocztowy.

Jak zapewne zauważyliście na blankiecie poza tytułem „Gry Komputerowe" widnieją także: „Computer Studio" i „Wydanie Specjalne Computer Studio". Można więc korzystając z tego jednego blankietu zamówić prenumeratę wymienionych wcześniej tytułów.

Przyjmujemy zamówienia na 3 lub 6 kolejnych numerów „Computer Studio" i 3 lub 6 kolejnych „Wydań Specjalnych Computer Studio".

Uwaga! Okienka z wybranymi pozycjami należy ZAKREŚLIĆ – czyli można postawić krzyżyk, „v", kółko, lub zamalować. Pozostałych okienek NIE SKREŚLAĆ.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY:

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów „Gier Komputerowych", „Computer Studio" lub „Wyd. Spec. Computer Studio" należy skorzystać z tego samego blankietu i w ten sam sposób, jak opisano wyżej, zaznaczyć wyraźnie, które pozycje zamawiamy. Wykaz zawartości poszczególnych numerów czasopism znajdziecie na stronie 41.

ZESTAWY ARCHIWALIÓW TANIEJ!

Decydując się na zakup zestawu ZESTAWU numerów naszych czasopism możesz uzyskać znaczne oszczędności. Uwaga, nie można dowolnie mieszać numerów z poszczególnych zestawów. Zniżki dotyczą więc wyłącznie zestawów wyszczególnionych poniżej.

GRY KOMPUTEROWE

Zestaw I – wszystkie 8 numerów – tylko 55.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Zestaw II – nr 3, 4, 5 – tylko 30.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

Zestaw III – nr 6, 7, 8 – tylko 40.000 zł + 6.000 koszty przesyłki

COMPUTER STUDIO

Zestaw I – nr 11, 12, 13, 14, 15 – tylko 50.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO

Zestaw I – 3/93, 4/93, 5/93 – tylko 20.000 zł + 7.500 koszty przesyłki

Zestaw II – 1/94, 2/94, 3/94 – tylko 30.000 zł + 10.000 koszty przesyłki

Jakby nie liczyć, to i tak się opłaca! Wykaz zawartości poszczególnych numerów i ich zawartości, znajdziecie na stronie 41. Pamiętaj, że zamawiając zestaw archiwaliów, napisz na blankiecie w miejscu „Uwagi" – ZESTAW.

Czytelnie wypełniony blankiet, nadaj w urzędzie pocztowym. Zachowaj odcinek dla wpłacającego na wypadek ewentualnej reklamacji.

Świadczenia dodatkowe

Opłata

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat **CGS – Computer Studio**

ul. Marsa 6

04 202 Warszawa

Nr nadania

Stępel okręgowy

Dzień nadania

podpis przyjm.

podpis kontr.

Odcienek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

ADRESAT

CGS – Computer Studio

Imię i nazwisko (nazwa)

ul. Marsa 6

04 – 202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

Nadawca (imię i nazwisko – nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

CGS – Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko – nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

Warszawa

ozn. kodowe poczta

Dzień nadania

Opłata nadania

zł

podpis przyjm.

UWAGA: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla

KONKURSY

Liczne konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych". Ostatnio tak nam się tego namnożyło, że nieźle namąciliśmy w poprzednim numerze nie zamieszczając trzeciego kuponu konkursowego. Za to niedopatrzenie serdecznie przepraszamy. Dzisiaj naprawiamy ten błąd i jednocześnie pragniemy uspokoić wszystkich, którzy przysłali do nas kartki pocztowe z dwoma kuponami i trzecim „zastępczym", że wszystkie karty wezmą udział w losowaniu nagród. Ostateczny termin nadsyłania kartek pocztowych z kuponami mija 15 GRUDNIA 94 r., zaś wyniki opublikowane zostaną w numerze styczniowym.

Wszystkich nowych Czytelników zainteresowanych naszym konkursem informujemy, że aby wziąć udział w losowaniu jednej z pięciu nagród:

- **CD-ROM** MITSUMI FX-001D
- **LYNX** – przenośna konsola do gier
- **MYST** – jedna z najlepszych gier przygodowych CD
- **HEARTLIGHT** – gra na PC wersja dyskowa
- **ROOSTER** – gra na Amigę

wystarczy skompletować trzy kupony konkursowe które wydrukowane były w numerach 6-7/94, 8-9/94, 11/94. Te kupony należy nakleić na kartę pocztową, a obok podać swój adres i napisać, którą z wyżej wymienionych nagród chcecie otrzymać w przypadku wylosowania Waszej karty. Tak przygotowaną kartę należy wysłać na adres:

CGS – Computer Graphics Studio, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Uwaga! Wszystkie numery „GK" w których znajdują się poprzednie kupony, są jeszcze do nabycia w redakcji lub można je zakupić wysyłkowo.

KONKURS II (Trzy pytania)

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, a odpowiedzi na kartach pocztowych, przesłać na adres redakcji.

Oto pytania konkursowe:

1. Podaj imię głównego bohatera gry „Mentor"
2. Co oznacza skrót VR
3. Jaka firma opracowała grę „Outpost"

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie przeczytaliście ten numer, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

Nagrodami w konkursie są gry:

- MENTOR (Amiga)
- MAGICZNA KSIĘGA (Amiga)
- SPY MASTER (PC)
- BEAVER (AMIGA CD32)
- EDD THE DUG (C-64 DYSK)

UWAGA! Koniecznie napisz który z wymienionych programów wybierasz w przypadku wygranej!

Na odpowiedzi czekamy do 15 grudnia '94

NAGRODY, NAGRODY, NAGRODY...

Rozwiązanie konkursu z „Gier Komputerowych" nr. 8-9/94. Oto prawidłowe odpowiedzi:

1. American Laser Games
2. Kajko i Kokosz
3. Gwiezdne Wojny (Star Wars)

Nagrody otrzymują:

1. MAREK HARĘŻA z Bielska-Białej; otrzymuje grę „Heimdall 2" ufundowaną przez Mirage Software
2. LESZEK DOBROŃ z Pionek; otrzymuje grę „Sink or Swim" ufundowaną przez L.K. Avalon
3. BARTEK STOLARCZYK z Jaworzna; otrzymuje grę „Fliper" ufundowaną przez X-Land
4. SYLWIA PIETRZKIEWICZ z Drawna; otrzymuje grę „Electro Body" ufundowaną przez X-Land
5. JAROSŁAW JĘDRYSZCZAK z Nysy; otrzymuje grę „Arnie" ufundowaną przez L.K. Avalon
6. KAROL SZTUKOWSKI z Suwałk; otrzymuje grę „Internacional Truck Racing" ufundowaną przez L.K. Avalon

Gratulujemy! Nagrody wyślemy pocztą.

Fundatorzy nagród:

L.K. AVALON, Rzeszów, skr. poczt. 66

X-LAND, Kraków, ul. Cystersów 16

MIRAGE, Warszawa, ul. Abrahama 4, tel. 643-81-21

Nr karty (listy) poręczeń

Awizowano

dnia ________ 19 ___ r

podpis ________

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

Przelano na rachunek ________

dnia ________ 19 ___ r

Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego

Znamiona dowodu tożsamości

rodzaj dowodu ________ Nr ________

wydany przez ________

________ dn ___ m-c ___ 19 ___ r

miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów ________

podpis wypłac.

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio

2/3/4 | 5/6/7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19

Zamawiam Wydanie Specjalne CS

2/92 | 2/93 | 3/93 | 4/93 | 5/93 | 1/94 | 2/94 | 3/94

Zamawiam Gry Komputerowe

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

PRENUMERATA

Chcę prenumerować:

CS 3 6 począwszy od nr. (21)

WS 3 6 począwszy od nr. 4/94

GK 6 12 począwszy od nr. (11)

UWAGI

NUMERY ARCHIWALNE

Zamawiam Computer Studio

2/3/4 | 5/6/7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19

Zamawiam Wydanie Specjalne CS

2/92 | 2/93 | 3/93 | 4/93 | 5/93 | 1/94 | 2/94 | 3/94

Zamawiam Gry Komputerowe

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

PRENUMERATA

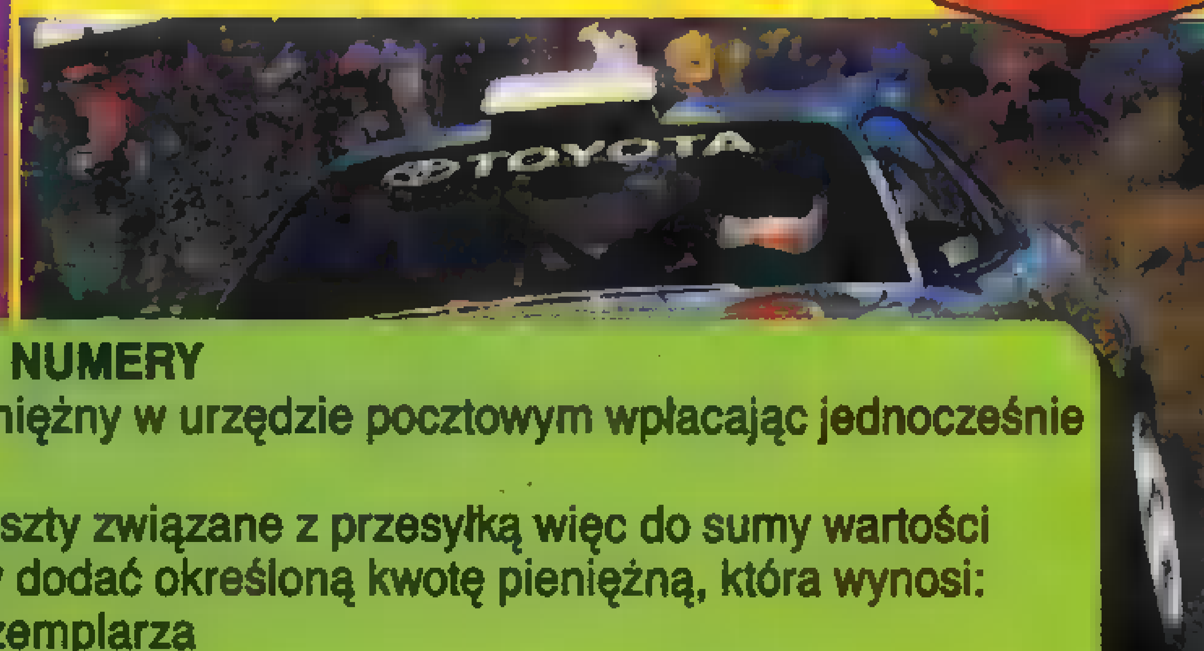
Chcę prenumerować:

CS 3 6 począwszy od nr. (21)

WS 3 6 począwszy od nr. 4/94

GK 6 12 począwszy od nr. (11)

CS-Computer Studio
WS-Wydanie Specjalne
GK-Gry Komputerowe



CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO"?

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY
Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.
UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
+ 5.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 8.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 8.000 (koszty) = 38.000 zł.
Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

Przekaz wyślij na adres redakcji:
CGS COMPUTER STUDIO
ul. MARSA 6
04–202 WARSZAWA

COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.

Składanka 2–3–4 cena 20.000 zł
Zawiera 18 opisów z pierwszych numerów „CS": COLORADO, MAYA, ELVIRA I, F–29, EYE OF THE BEHOLDER I cz.1, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F–19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

Składanka 5–6–7 cena 20.000 zł
Zawiera 15 opisów z wcześniejszych numerów „CS": POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F–29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER I cz.2 i 3, ANOTHER WORLD...

CS 3/93 (11) cena 15.000 zł
FIRST SAMURAI cz.2, CADAVER cz.2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz.2, FIRE FORCE, AMAZON.

CS 4/93 (12) cena 15.000 zł
ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

CS 5/93 (13) cena 15.000 zł
MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X–WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

CS 6/93 (14) cena 15.000 zł
WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X–WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2

CS 7/93 (15) cena 15.000 zł
SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3

CS 1/94 (16) cena 15.000 zł
LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2

CS 2/94 (17) cena 15.000 zł
CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

CS 3/94 (18) cena 15.000 zł
ARENA, DELTA V, GREAT NAVAL BATTLE 2, CARRIERS AT WAR, PIRATES! GOLD, BEHOLDER 2, X-WING TOUR OF DUTY IV, DRAGONSPHERE.

CS 4/94 (19) cena 15.000 zł
INFERNO, ARNIE, MASTER OF ORION, PERIHELION, CYBER RACE, FIELDS OF GLORY, BETRAYAL AT KRONDOR, B-WING, BEHOLDER 2, ULTIMA 2 UNDERWORLD.

CS 5/94 (20) cena 15.000 zł
PATRIOT, DETROIT, MASTER OF ORION, TIE-FIGHTER, BETRAYAL AT KRONDOR, HEIMDALL 2, LANDS OF LORE.

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO – zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery mają temat przewodni.

WS 2/92 cena 10.000 zł
FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3

WS 3/93 cena 10.000 zł
PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2

WS 4/93 cena 10.000 zł
RED BARON, F15 II, MiG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3

WS 5/93 cena 10.000 zł
SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4

WS 1/94 cena 10.000 zł
BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5

WS 2/94 cena 15.000 zł
FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2

WS 3/94 cena 15.000 zł
COMBAT AIR PATROL, AV-8B, PERFECT GENERAL, ELF, FALCON (5), CIVILIZATION (6), INTRUDER (5), DUNA II (1), SUPREMACY, SUPERMEMO, 3D CONSTRUCTION KIT (3), WORDPERFECT FOR AMIGA, A HARD DAY'S NIGHT.

COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL – pismo zajmujące się popularyzają wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu i literatury. Ukazał się jeden numer.

CSP 1/93 cena 15.000 zł.
AMIGA KONTRA PC, EDYTORY TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR.

GRY KOMPUTEROWE – Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.

GK 1/93 cena 15.000 zł
„Dwunstu gniewnych ludzi" – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych;
•Recenzje – ALONE IN THE DARK 2, WING COMMANDER ACADEMY, STARLORD, DEEP CORE, MORPH, ENTITY, FREDDY PHARKAS, itd.
•Tipsy – X–WING, F–117A (klawisze), SUPERFROG
•Jak Grać – CHUCK ROCK 2, DESERT STRIKE, ZOOL, BLUE FORCE, THE LOST VIKING cz.1.
•Mapy – DARKSEED

GK 1/94 cena 15.000 zł
Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
•Recenzje – ULTIMA VIII, ELITE 2, SUBWAR 2050, TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.
•Lista Przebojów
•Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLAN 9, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2.

GK 2/94 cena 15.000 zł
„Komputerowe pichcenie czyli o grach od kuchni".
•Recenzje – REBEL ASSAULT, AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, BLACK SECT, BUBBA'N'STIX, GENESIA, CAMPAIGN 2, BLOODNET, DENNIS, MERCHANT PRINCE, CANNON FODDER, DARK SUN i inne.
•Jak Grać – DOOM, PUTT PUTT 2, LOST IN TIME, TAJEMNICA STATUETKI, GOBLINS 3 cz.2, GABRIEL KNIGHT, THE LOST VIKINGS cz.3.

GK 3/94 cena 15.000 zł
„CD-ROM wymóg nowych czasów"
•Nowości-recenzje – UFO, UNNATURAL SELECTION, 1942 PACIFIC AIR WAR, ACES OVER EUROPE, OUTPOST, DUNGEON HACK, THE SETTLERS, TORNADO, ROOSTER, MORTAL COMBAT i inne
•Jak Grać – ALONE 2, RINGWORLD, GABRIEL KNIGHT, AMERICAN REVOLT, GOBLINS 3, SPACE HULK, THE LOST VIKINGS, KYRANDIA 2 mapy.

GK 4/94 cena 15.000 zł
„CD-ROMowy zawrót głowy"
•Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG McCREE, PSYCHO KILLER
•Nowości-zapowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGA!, UNDER KILLING MOON, BIOFORGE
•„Komputery kontra Konsole"
•Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST FOR GLORY 4

GK 5/94 cena 15.000 zł
Na pomoc CD: „Karta ReelMagic"
•Recenzje CD – DEMONSGATE, MANIAC MANSION 2, SHERLOCK HOLMES VOL. 1, DUNE, MICROCOSM, MYST
•Jak Grać – WHO SHOT JOHNNY ROCK?, HERO QUEST DATA DISK, LAURA BOW 2, AMERICAN REVOLT (3), DOOM (4), POLICE QUEST 4, CANNON FODDER, FURRY OF FURRIES
•„Komputery kontra Konsole"

GK 6–7/94 cena 15.000 zł
„Łowcy «buraków»"
•Recenzje – C.I.T.Y.2000, REUNION, ELFMANIA, SETTLERS, PERIHELION, BATTLE ISLE 2, FRANKO, PHOBOS'99, XARGON, RAPTOR, RED HELL
•Jak Grać – LARRY 6, 1869, STRIKE COMMANDER, ISHAR 2, FURRY OF FURRIES, REBEL ASSAULT

GK 8-9/94 cena 15.000 zł
•Nowości – K-240, KAJKO I KOKOSZ, SINK OR SWIM, HEIMDALL 2, FLIPPER
•Jak grać – MAD DOG 2, LANDS OF LORE, ISHAR 2, ULTIMA 8 – PAGAN.

GK 10/94 cena 18.000 zł
•W co Grać – LOST EDEN, FATTY BEAR'S, LAWNMOWERMAN
•Jak Grać – ISHAR 3, FURRY OF FURRIES, UNIVERSE, SETTLERS, ULTIMA 8.

„I am the prince of Valhalla. I have sad story to tell..." – mówi śmieszny, mały facecik i już czujesz, że wpadłeś w tę przygodę po uszy.

Nie ma co, kiedy zamiast czytać beznamiętną legendę słuchasz zwierzeń małej postaci na ekranie, czujesz się zobligowany do rozwikłania jej problemów...

Ten facet to książę Valhalli. Kiedyś mieszkał sobie razem z ojcem-królem, matką-królową i resztą załogi w pięknym zamku. Spokój ten zburzył Lord Infinity, młodszy brat króla: napadł on na zamek, zabił monarchę i ogłosił się nowym władcą. Młodemu księciu udało się uciec. Infinity zamienił piękny zamek w mroczną twierdzę, a całą Valhallę w, nie przymierzając, Pragę Północ.

Teraz książę Valhalli, który zgodnie z prawem powinien zostać nowym królem, powraca, aby upomnieć się o swoje, pomścić ojca, i w ogóle zrobić wreszcie porządek... „Powaaażna spraaawa" – zakrzyknie każdy miłośnik gier przygodowych i rzuci się do komputera.

Valhalla

AND THE LORD OF INFINITY

Więc przejdźmy do konkretów.

Grę wydała firma VULCAN SOFTWARE i to jest ważne bo istnieje również zupełnie inna gra zatytułowana „Valhalla" (tylko na PC) wydana przez polską firmę Opty, która zupełnie nie nic wspólnego z „Valhallą", którą tu opisujemy.

Właściwie nie wiadomo do jakiej szuflady tę grę wrzucić: sceneria jak najbardziej fantasy, ale nie jest to klasyczny „rolplej", bo nie ma potworów, ani drużyny. Nie jest to także czysty adventure, ponieważ sterujemy joystickiem i teren akcji widzimy z góry. Można „Valhallę" zaliczyć do gier z cyklu „weź kubełek od babci i zanieś go misiowi" (takich, jak np. „Dizzy"), ale też nie do końca, bo nie ma w niej praktycznie elementów zręcznościowych. Dodatkowo w grze słowo pisane należy do rzadkości – zamiast tego główny bohater nawija jak najęty o tym co widzi, co robi, a czasami co o tym wszystkim myśli. Wypowiedzi (w języku angielskim) są wyraźne, ale trzeba znać pewne słówka, aby „załapać ze słuchu" o co chodzi. Tłumaczenie z nosem w słowniku jest z oczywistych względów dosyć trudne.

Poza tą niewątpliwą innowacją gra prezentuje się raczej przeciętnie. Efekty specjalne są skąpe, ale lepsze to niż jakaś dziadowska melodyjka, której potem trzeba godzinami, w kółko słuchać. Grafika rozczarowuje ubogą paletą kolorów. Nasz książę chodzi dość pokracznie i wolno, co raczej nie wpływa pozytywnie na dynamikę gry, choć przyczynia się do tworzenia nastroju. Rekompensuje to częściowo humor (zachowanie się bohatera, niektóre jego odzywki), ładna animacja postaci oraz poziom trudności. Trzeba bowiem przyznać, że gra do najłatwiejszych nie należy i stanowi nie lada wyzwanie nawet dla zaprawionych w opukiwaniu ścian i „próbowaniu wszystkiego na wszystkim". Jeśli więc łatwo się zniechęcasz, z powodu kompleksu niższości szukasz na Amigę jedynie gier z wystrzałową grafiką, nie panimajesz po angielsku, a do tego jeszcze nie lubisz tematyki fantasy – na pewno nie jest to gra dla Ciebie. Na szczęście są ludzie nie spełniający tych warunków i uważam, że gra znajdzie rzesze amatorów oraz elitarną garstkę fanatyków.

EKRAN GRY I OPCJE

Po napisach początkowych na środek ekranu wchodzi książę Valhalli, zadziera głowę do góry, wlepia w Ciebie wzrok i opowiada swoją historię. Możesz mu przerwać, wciskając fire w joysticku. Mały trochę wtedy się denerwuje, ale to nic. Pierwsza część gry dzieje się w krypcie. Możesz wgrać sobie (jak masz) stan gry, lub zacząć od nowa.

Ekran gry składa się z trzech części. Na górze znajduje się dziewięć okienek – miejsce na przedmioty, które zbierzesz. Dziewięć miejsc to trochę mało, o czym przekonasz się po jakimś czasie – trzeba będzie pewne rzeczy wyrzucać. Proponuję składować je w jednym miejscu, gdzieś, skąd będzie wszędzie blisko (kiedy wpadnie nam nagle do głowy, że tą monetę, cośmy ją wyrzucili trzeba wrzucić do studni, biegniemy do naszego składowiska, bierzemy monetkę i gotowe!).

Największą część ekranu zajmuje oczywiście okno akcji. Jak już pisałem jest to widok z góry. Księciem kierujemy za pomocą joysticka. Sterowanie jest intuicyjne, więc nie ma co się na ten temat rozpisywać.

Trzecią część ekranu uaktywniamy wciśnięciem fire. Jest to zestaw czynności, jakie możemy kazać wykonać naszemu bohaterowi. Ikonki symbolizują:

- Oko – oglądanie przedmiotów, wnętrz, czytanie znalezionych notek. Mały „rzuca okiem", po czym dzieli się z nami swoimi spostrzeżeniami.
- Otwarta dłoń – branie rzeczy leżących na ziemi, kładzenie wybranych z ekwipunku przedmiotów, gdzie tylko nam się podoba.
- „Wskazująca" dłoń – używanie przedmiotów, np. pociągnięcie za dźwignię.
- Joystick – powrót do gry bez wykonywania jakiejkolwiek czynności.
- Dyskietka – menu techniczne, a w nim:
  - R – restart gry.
  - L – wgranie ostatniego stanu.
  - S – zgranie stanu.

Wszystkie opcje wybieramy joystickiem. Menu wgrywania/zgrywania stanu nie jest najszczęśliwiej pomyślane. Dotyczy to zwłaszcza posiadaczy twardych dysków, którzy jednym nieostrożnym „fajerem" mogą się pozbawić całego dorobku w grze. Nie pomaga też to, że program zgrywa nas w jedno miejsce. Przydałoby się kilka miejsc „sejwowych".

Bystrzejsi zawodnicy zapytają skąd nasz książę wie, że ma np. obejrzeć kamień, który ma w kieszeni, a nie ścianę, przed którą stoi. Czynności na przedmiotach dokonujemy następująco:

- Wciskamy FIRE i pojawia się menu czynności.
- Teraz joy w górę i pierwszy z niesionych przez nas przedmiotów zostaje otoczony ramką.
- Joy w lewo/prawo wybiera żądaną przez nas rzecz, a „fajerem" potwierdzamy wybór.
- Potem jeszcze raz wciskamy FIRE i już normalnie wybieramy czynność.

Proste, prawda? W ten sposób właśnie czytamy fragmenty znalezionych ksiąg i do-





kumentów – gdy leżą na podłodze, mały melduje, że widzi książkę, dopiero gdy ją weźmiemy i obejrzymy ponownie, poznajemy jej treść.

Jeszcze jedno: gdy wybierzemy jakiś przedmiot, w menu czynności zamiast joysticka znajdzie się kubek. Jak łatwo się domyśleć, jest to opcja spożywania danej rzeczy (oczywiście gdy ta jest jadalna).

Dla tych, którzy będą chcieli sami ukończyć „Valhallę" spisaliśmy kilka zdań, które pojawiają się w początkowej fazie rozgrywki. Mamy nadzieję, że to pomoże w rozszyfrowaniu co mówi książę tym mniej zaznajomionym z językiem angielskim.

SŁOWNICZEK „VALHALLI"

1. Informacje o przedmiotach, otoczeniu, itp.:

A guardian – strażnik
A large gem – całkiem spory klejnot
I think it's a map – myślę, że to mapa.
It looks like a book – wygląda jak książka.
It's a big stone – to wielki kamień.
It's a blood stone – to kamień krwi.
It's a chest key – to klucz do skrzyni.
It's a crown – to korona.
It's a crystal – to kryształ.
It's a dagger – to sztylet.
It's a door key – to klucz do drzwi.
It's a flower – to kwiatek.
It's a gold coin – to złota moneta.
It's a locked chest – to zamknięta skrzynia.
It's a locked door – to zamknięte drzwi.
It's a long way down – długa droga w dół (chodzi o dziurę w podłodze).
It's a poison – to trucizna.
It's a skull – to czaszka.
It's a small rock – to mały kawałek skały.
It's a stick – to patyk.
It's a wall – to ściana.
It's an altar – to ołtarz.
It's an ornament – to ornament.
My father's ring – pierścień mojego ojca.
The altar of justice – ołtarz sprawiedliwości.
The altar of sadness – ołtarz smutku.
There's a water here – tu jest woda.
This is a candle – to jest świeczka.
Wishing well – studnia życzeń.

2. Niektóre żądania czaszek (na ołtarzach):

Bring me blood – przynieś mi krew.
Bring me the talisman – przynieś mi talizman.
Bring me wine – przynieś mi wino.
Bring the substance of life – przynieś substancję życia.
What is the password? – podaj hasło.
What is your quest? – czego poszukujesz (jaki jest cel Twojej wędrówki)?

3. A oto refleksje małego i komentarze do naszych (nie zawsze mądrych) poleceń:

Can't see anything – nic nie widzę.
Don't be silly – nie bądź głupi (kiedy chcesz zrobić coś, co nie wyjdzie wam obu na zdrowie).
Extremely hot – bardzo gorąco.
I caaan't – nie mooogę.
I can't do that – nie mogę tego zrobić.
I cannot do that – j.w.
I can't take that – nie mogę tego wziąć.
I don't understand – nie rozumiem (kiedy wydasz dziwne polecenie).
I really don't know – naprawdę nie wiem.
I want to go home – ja chcę do domu.
I'm confused – jestem zażenowany.
I'm not quite sure – nie jestem pewien.
I'm not strong enough – nie jestem taki silny (kiedy każesz podnieść zbyt ciężki dla małego przedmiot).
I'm not that strong – j.w.
I'm scared – boję się.
I'm too young to die – jestem za młody by umierać.
I've got it – mam (kiedy mały coś weźmie).
I've no more room – nie mam miejsca (kiedy wszystkie miejsca w „kieszeni" masz zajęte).
Incredible! – Niewiarygodne!
It didn't work – nie zadziałało.
It doesn't fit – to nie pasuje (w odniesieniu do kluczy).
It won't fit in – j.w.
No chance – nie ma szans.
No way – nie ma mowy (kiedy np. chcesz wrzucić przedmiot do dziury w ziemi).
Nothing happened – nic się nie stało.
O.K., now what? – dobra co teraz?
There's nothing here – tu nic nie ma.
We've done this before – zrobiliśmy to już wcześniej.
Very funny – bardzo śmieszne.
What was that? – co to było?

■ **Rafał Belke**

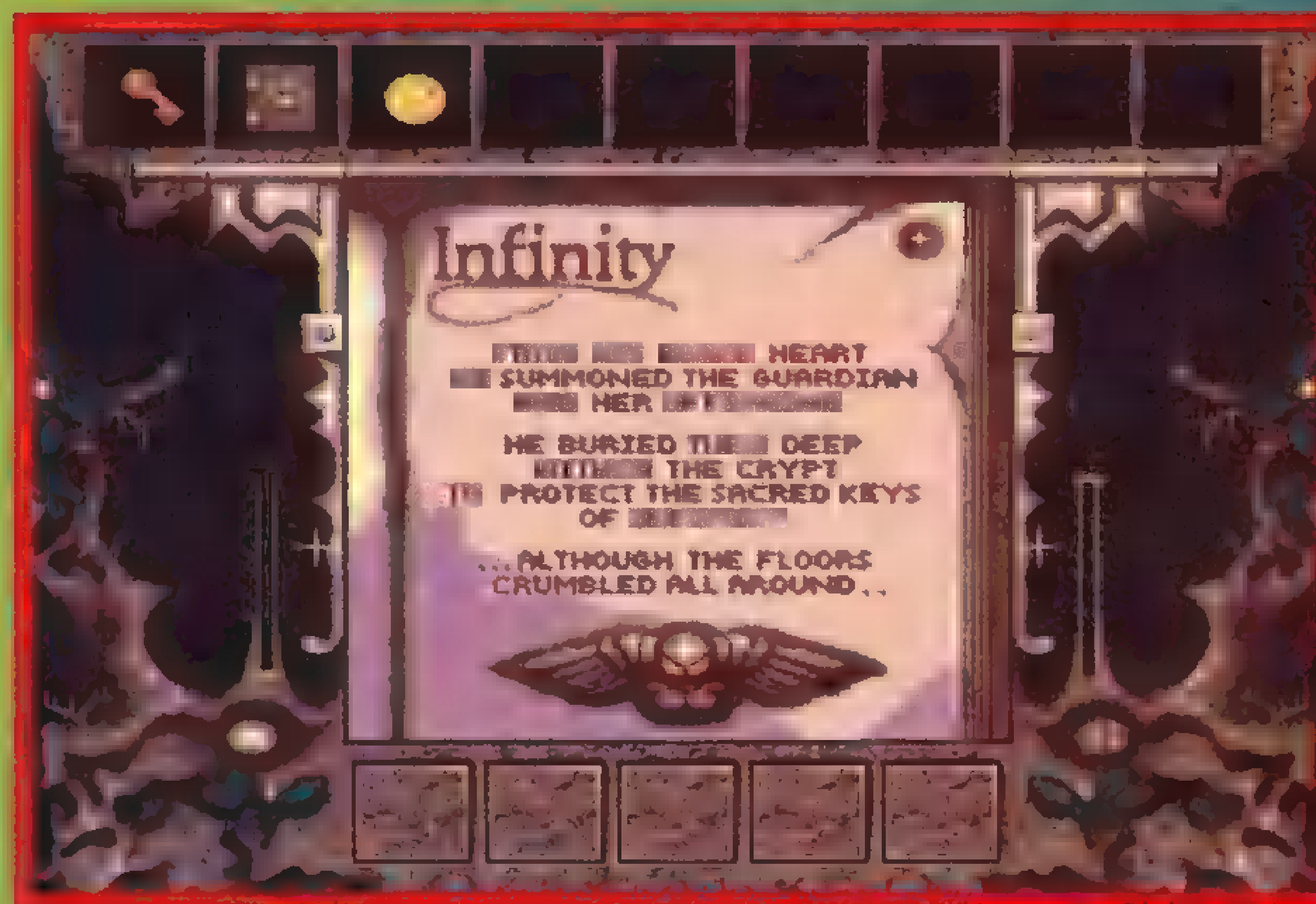
VALHALLA and the Lord of Infinity
LEVEL 1 – THE CRYPT

Przygodę jako Książę Valhalli rozpoczynasz w pomieszczeniu nr 1. Przyjrzyj się uważnie podłodze a stwierdzisz, że jedna z płyt wyraźnie się różni od pozostałych. Porusz ją i weź kawałek mapy (MAP). Wyjdź i udaj się korytarzem w dół, skręć w prawo i podnieś Złotą Monetę (GOLD COIN). Wróć na korytarz i udaj się do HALL nr 1 gdzie podnieś z ołtarza Talizman Życia (TALISMAN of LIFE). Złotym kluczem, wziętym z pierwszego pokoju, otwórz drzwi do sali nr 4 i wejdź do środka. Podnieś następny Złoty Klucz (GOLD KEY) i przejdź pod drzwi do sali nr 8. Jest to Sala Tronowa.

Obok drzwi na taborecie leży Srebrny Klucz (SILVER KEY) – weź go, schowaj do kieszeni a Złotym Kluczem otwórz drzwi. Rozejrzyj się wokół i wyjmij ukryty pod płytką w prawym dolnym rogu kolejny kawałek mapy.

Ten kawałek mapy przedstawia rozmieszczenie pułapek (dziury) w sali nr 2. Po zapoznaniu się z przeszkodami z obu map możesz je śmiało wyrzucić. Wróć teraz do HALL nr 1, przełóż dźwignię i wejdź do komnaty nr 2. Omiń ostrożnie pułapki i podnieś Klucz do Skrzyni (CHEST KEY) oraz z taboretu Szary Kryształ (GREY CRYSTAL). Teraz przełóż dźwignię lewara w dolnej części sali (otwiera ona drzwi do sali nr 3) a następnie udaj się do niej. Wewnątrz podnieś Patyk (STICK), sprawdź co jest pod płytką podłogową – weź Złoty Pierścień (GOLDEN RING) i podejdź do Studni Życzeń. Wrzuć Złotą Monetę, a w zamian otrzymasz Klejnot (GEM). W czasie eksploracji pomieszczeń wielokrotnie znajdziesz takie Gemy – należy je kłaść na kolce odcinające wyjście z danej komnaty.

Wróć teraz do sali nr 1 – tam gdzie rozpocząłeś swoją przygodę – zdejmij z Ołtarza książkę a w jej miejsce połóż Złoty Pierścień. Zdejmij powstały w ten sposób Pergamin (PARCHMENT), przeczytaj go i przejdź do sali nr 5. Rozmieszczenie pułapek w tej komnacie zawarte są na mapie pierwszej. Podejdź do Ołtarza Sprawiedli-




wości (ALTAR of JUSTICE), połóż Pergamin a w zamian otrzymasz Symbol Sprawiedliwości.

Przejdź teraz do HALL nr 1 i połóż ten Symbol obok czaszki, która woła „WHAT IS YOUR QUEST" – w nagrodę otworzy Ci drzwi. Wejdź do komnaty nr 6, podnieś Flaszkę z Eliksirem Siły (STRENGTH OF POTION), Klucz do skrzyni (CHEST KEY) oraz weź z prawego taboretu Królewską Koronę. Przełóż dźwignię lewara i przejdź do sali nr 4. Tutaj otwórz skrzynię, wyjmij z niej Różę oraz podnieś Złoty Klucz. Pójdź do sali nr 7. Z chwilą kiedy wejdziesz do środka, z płyt wyskoczą cztery kolce blokujące powrót – wykorzystaj teraz GEM, który otrzymałeś od Studni Życzeń. Wewnątrz podnieś podest z desek i włóż Różę do wody w Ołtarzu – natychmiast odżyje.

THE CRYPT

Grafika wektorowa © CGS.

LEVEL 1



1 – Czaszka "BRING ME A VINE"
2 – Czaszka "WHAT IS YOUR QUEST"
3 – Czaszka "BRING ME BLOOD"
4 – Czaszka "IF YOU LOVE ME"
5 – Czaszka "BRING ME TALISMAN"
6 – Czaszka "WHAT IS A PASSWORD"
Ołtarz sprawiedliwości
Cudowny kamień
Tron
XXX Przepaść
Dźwignia
Drzwi
Głaz
Krwawy kamień
Pole elektryczne
S Start
K Koniec

Weź Różę i udaj się do Sali Tronowej. Połóż Koronę na tronie, weź powstałą Tarczę Wojownika (WARRIORS SCHIELD), a następnie połóż obok czaszki wołającej „DO YOU LOVE ME" Różę – otworzą się drzwi po prawej, ale nie wchodź tam jeszcze.

Przejdź teraz do sali nr 2, otwórz skrzynię i weź z niej kolejny klucz oraz Flaszkę z napojem Chroniącym od Zimna (POTION OF COLD PROTECTION). Opuść tę komnatę i skieruj się do sali nr 9. Połóż deski na przepaść, przejdź przez nie, otwórz skrzynię i weź z niej Złoty Kielich (GOLDEN CHALICE) oraz GEM. Przejdź z powrotem (deski mogą zostać) i wejdź do Sali Tronowej. Postaw Kielich na kratce ściekowej pod kranem i odkręć kurek (TAP). Napełniony wodą kielich przenieś do komnaty nr 2 i postaw na Ołtarzu z Cudownym Kamieniem (MIRACLE STONE) – po chwili woda zamieni się w wino. Niezłe!!!

Zabierz kielich, przejdź do sali nr 4 i uracz winem czaszkę proszącą o nie „BRING ME A VINE". W podziękowaniu otrzymasz napój RUBBER SOLE. Przejdź teraz do HALL nr 2, podejdź do Dużego Głazu (BIG STONE), wypij Napój Siły, podnieś głaz i połóż go na kratkę ściekową – droga wolna.

Poczekaj chwilę, aż napój przestanie działać (żółta kreseczka w butelce po lewej spadnie na dół) i wejdź do korytarza. Wypij napój RUBBER SOLE (uchroni Cię on przed działaniem prądu elektrycznego) i przejdź śmiało przez trzy elektryczne zapory. Na końcu korytarza włóż patyk w otwór lewara, przełóż nowo utworzoną dźwignię i wejdź do sali nr 11. Znalazłeś się w Krypcie Wojownika (WARRIORS TOMB). Podejdź do Grobowca, weź miecz a na to miejsce połóż Tarczę. Otrzymasz informację, że pole elektryczne zostało zneutralizowane. Wróć do sali, gdzie przenosiłeś głaz, podejdź do Krwawego Kamienia (BLOOD STONE) i połóż na nim Miecz – po chwili na jego ostrzu pojawi się krew. Podnieś miecz i udaj się do sali nr 5. Połóż go obok czaszki proszącej o krew „BRING ME A BLOOD" a otworzą się drzwi po lewej do sali nr13. Wejdź do środka zabierz klucz do skrzyni, przełóż dźwignię i weź GEM.

Kroki swoje skieruj teraz do HALL 1, otwórz skrzynię i weź z niej Srebrny Klucz (SILVER KEY) oraz Lampę (CANDLE). Ten klucz otwiera drzwi do sali nr 14. Kiedy wejdziesz do środka, ujrzysz cztery Ołtarze z czaszkami proszącymi o to samo – o Talizman Życia – „BRING ME TALISMAN". Trzy z nich są fałszywe.

Podejdź do czaszki w lewym dolnym rogu pomieszczenia i daj jej Talizman. Otworzą się drzwi do sali nr 15. Wewnątrz podnieś Kartę Kredytową (CREDIT CARD) podejdź do Dwukolorowego Kamienia (STONE OF TWO COLOURS) i połóż na nim swój Szary Kryształ. Kiedy zmieni kolor na żółty weź go i wróć do Krypty Wojownika. Włóż Kartę Kredytową do maszynki (PSB) i przejdź przez otwarte drzwi po lewej.

Weź z taboretu Kamień (SMALL ROCK) i klucz z Ołtarza. W miejsce klucza połóż Flaszkę z napojem chroniącym od zimna (COLD PROTECTION POTION) a zamieni się on w Napój chroniący przed ogniem (POTION OF FIRE PROTECTION).

Podnieś flaszkę, przejdź do Krypty, przełóż dźwignię i wejdź do sali nr 12. Połóż GEM na blokujących kolcach, wypij napój chroniący przed ogniem i weź z gorących węglików Oko Beholdera (EYE OF BEHOLDER). Wejdź z powrotem do Krypty i zanurz Oko w Cudownej Wodzie (WATER OF BEAUTY). Weź powstały Zielony Kryształ (GREEN CRYSTAL) i zanieś go Zielonookiemu Strażnikowi w sali nr 15. Możesz teraz wziąć ORB S/E.

Przemieść się do komnaty nr 5, otwórz skrzynię i weź jej zawartość – Słoik Nieskończoności (JUG OF INFINITY) oraz kawałek węgla (PIECE OF COAL). Napełnij słoik wodą w Sali Tronowej, a Węgiel Włóż w Kryształowy Ogień CRYSTAL FLAME) w sali nr 2. Weź powstały Żółty Kryształ z odrobiną czerni. Przejdź z powrotem do sali nr 11, podaruj ten Kryształ Wartownikowi i podejdź do Ognistego Kamienia (FIRE STONE). Połóż na nim Lampę, a kiedy się zapali, przejdź z nią do sali nr 9. Zdejmij z Ołtarza książkę i połóż zapaloną Lampę. Z otwartej skrzyni wyjmij Czerwony Kryształ (RED CRYSTAL) i daj go Czerwonookiemu Strażnikowi w sali nr 13. Weź ORB N/W którego strzegł.

Wróć z powrotem do sali z przepaścią, przejdź przez deski, zabierz je ze sobą i wejdź przez otwarte drzwi do sali. Tutaj podnieś GEM i Złoty Symbol (GOLDEN SYMBOL) – wróć tą samą drogą i wejdź do Sali tronowej. Przejdź przez drzwi po prawej – pojawią się kolce. Przełóż dźwignię na końcu korytarza, podnieś Złoty Symbol i znowu przełóż dźwignię.

Wejdź do górnego korytarza, połóż GEM na kolcach i udaj się do sali nr 12. Połóż dwa Symbole Złote na Ołtarzach i przejdź przez otwarte drzwi do sali nr 19. Przyjrzyj się dokładnie płytkom w prawym górnym rogu i wyjmij Sztylet (DAGGER). Postaw teraz Słoik Nieskończoności na Kamień Nieskończoności (INFINITY STONE) a otrzymasz Gem Nieskończoności (GEM OF INFINITY).

Wróć teraz do sali nr 17 i podejdź do czaszki pytającej o hasło „WHAT IS A PASSWORD". Spójrz na Gem Nieskończoności a otworzą się drzwi obok. Przejdź przez nie podnieś Patyk i połóż Sztylet na Ołtarzu WORLD WAR. Zabierz Mak (POPPY) a następnie wróć do sali nr 16. Podaruj czaszce Mak a otrzymasz Pergamin.

Wejdź teraz do pomieszczenia nr 12, włóż patyk w otwór lewara, pociągnij za powstałą dźwignię i przejdź do komnaty nr 20. Połóż GEM na kolce, a na taboret Kamień (ROCK) w górnej części sali. Wejdź do sali obok daj Żółty Kryształ Żółtookiemu Strażnikowi i weź ORB S/W. Wróć do HALL 2 podejdź do Ołtarza ALTAR OF SADNESS i połóż na nim Pergamin. Podnieś Szafir (SPHERE OF LOYALITY) i przejdź do sali nr 2 i włóż Szafir do Wody Nadziei (WATER OF HOPE). Podnieś powstały w ten sposób Niebieski Kryształ, podaruj go Niebieskookiemu Strażnikowi w pomieszczeniu nr 10 i weź kolejny, ostatni już ORB N/E.

Teraz wejdź do głównej kwatery strażników i ułóż na Ołtarzach ORBy zgodnie z kierunkami świata. Kiedy Ołtarze się zapadną, podaruj głównemu strażnikowi Gem Nieskończoności (GEM OF INFINITY) – przejdź korytarzem do góry. W tym poziomie zrobiłeś już wszystko.

Dalszy ciąg przygód dzielnego księcia znajdziecie w następnym numerze „Gier Komputerowych".

■ Jan Doroszkiewicz

Sklep Gier Komputerowych

Poczynając od tego numeru, wprowadzamy nową, stałą rubrykę – „Sklep Gier Komputerowych". Nie zamierzamy jednak naśladować tu innych polskich pism komputerowych zamieszczających długaśne listy programów, które można za ich pośrednictwem nabyć. W „Grach Komputerowych" ograniczymy się do kilku zaledwie tytułów, które naszym zdaniem są najlepsze i godne polecenia. Będziemy dążyli do tego, aby w każdym kolejnym numerze znalazły się inne gry, a nasza rubryka pomyślana jest jako coś na wzór ilustrowanego katalogu. Tak więc oprócz samego tytułu gry, będziecie mogli obejrzeć kilka screenów i przeczytać krótką notkę o tym programie. Dodatkowo postaramy się tak dobierać tytuły gier do naszego „sklepu", aby większość z nich opisana była w danym numerze naszego czasopisma. W ten sposób nasza nowa rubryka będzie spełniała podwójną rolę – po pierwsze, będzie promowała dobre programy (głównie polskie), a po drugie, ułatwi nabycie legalnych wersji tych gier.

Uwaga! Zapraszamy do współpracy firmy i autorów gier zainteresowanych taką formą sprzedaży swoich produktów.

MENTOR

Nareszcie polska przygodówka z prawdziwego zdarzenia. Zarówno strona graficzna, sam pomysł jak i wykonanie nie ustępują dobrym wzorcom zachodnim. W grze wcielasz się w postać młodego chłopca, którego największym marzeniem jest skompletowanie kapeli rockowej. Przeżywa przy tym wiele niesamowitych przygód nie wyłączając spotkania z UFO i lotem na odległą planetę. Obszerniejszy opis „Mentora" znajdziecie w tym numerze „GK" na str. 11.

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM; 5 dyskietek.
cena: 375 tys. zł (w cenie uwzględniono koszty przesyłki)





STREET HASSLE

Nawalanka jakich mało i to nie ze względu na grafikę, ilość przeciwników czy różnorodność technik walki. Ta niezwykłość gry polega na samym pomyśle, który nie dość, że oryginalny to na dodatek zdecydowanie niemoralny. Tutaj za przeciwników masz zniedołężniałych staruszków, którzy jak się okazuje w walce nie są tacy zupełnie do niczego. Zdecydowanie nie podobają nam się założenia gry, chyba że będziemy rozpatrywać je w kategorii czarnego humoru. Jeśli tak, to wszystko O.K. zwłaszcza, że graficznie gra prezentuje się dość dobrze, a ponad to zajmuje tylko 1 dyskietkę i jej cena nie jest wygórowana. Gra opisana jest w tym numerze „GK".

komputery: AMIGA 500, 600, 1200 1 MB RAM (1 dyskietka)
cena: 130 tys. (uwzględniono koszty przesyłki)





MAGICZNA KSIĘGA

Tym razem mamy do czynienia z „rasową" grą zręcznościową – pokonywaniem niezliczonych korytarzy, zbieraniem różnych przedmiotów, itp. Jednym słowem, wielka przygoda w bajkowym świecie. Nareszcie polska gra jest zrobiona naprawdę z klasą jeśli idzie o stronę graficzną. Nasz główny bohater – ludzik o nieznanym jeszcze imieniu (o tym zadecydują sami gracze w konkursie ogłoszonym przez „Mirage Software") nie wygląda jak bezładna masa pikseli posklejanych na wzór czegokolwiek. To postać z komputerowych „krwi i kości" poruszająca się zwinnie i sprawnie.

W tym numerze „Gier Komputerowych" też znajdziecie wzmiankę o „Magicznej Księdze".

komputery: AMIGA 500, 600, 1200; 1 MB RAM (3 dyskietki)
cena: 250 tys. (uwzględniono koszty przesyłki)





JETS

Różnego rodzaju encyklopedie i albumy nie są niczym nadzwyczajnym na PC CD–ROM. Dlaczego więc zdecydowaliśmy się umieścić ten program w naszym sklepie? Powód jest prosty. Ta multimedialna encyklopedia samolotów odrzutowych oprócz swej niezaprzeczalnej wartości, którą mogą docenić jedynie fanatycy lotnictwa – a tych w Polsce nie powinno zabraknąć – rozpowszechniana jest w ramach wielkiej, światowej promocji. Otóż, kto nabędzie ten krążek do 31 XII 94 otrzyma bezpłatnie pierwszy numer multimedialnego magazynu na krążku CD firmy Medio, a jeśli wyśle do USA kupon to otrzyma $10. „Jets" zawiera dane techniczne – plany, modele 3D, kolorowe zdjęcia i sekwencje wideo – większości liczących się modeli odrzutowców począwszy od słynnego X–15, a na Stealth Fighter kończąc. Dodatkowo dla koneserów zamieszczono pełny tekst „The X Planes" Jaya Millera i „biblię" pilotów Air Forse" – „Test Pilots, The legendarnego Richarda Halliona.

komputery: PC CD–ROM, 486SX, 4 MB RAM, VGA
cena: 1,230 tys. zł (uwzględniono koszty przesyłki)



JAK KORZYSTAĆ ZE SKLEPU GIER KOMPUTEROWYCH

Jeśli spodobał Ci się któryś z opisanych wyżej programów i chciałbyś go kupić, należy wykonać co następuje. Pójść na pocztę i czytelnie wypełnić standardowy blankiet na przekaz pieniężny. Na odwrocie tego druku tj. w miejscu na korespondencję, należy koniecznie napisać czego dotyczy zamówienie (tytuł wybranej gry), a dodatkowo jeszcze raz podać swój adres (i dopisać „Sklep Gier Komputerowych"). Następnie kwotę pieniężną – równowartość ceny gry lub gier gdy zamawiasz ich kilka – nadać w okienku pocztowym.

Uwaga! Wpłaty należy kierować na adres:

CGS – Computer Graphics Studio
04–202 Warszawa
al. Marsa 6

CMR DIGITAL, W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL. 27-87-73

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP

00-495 W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL/FAX 27-87-73

WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR NA POLSKĘ

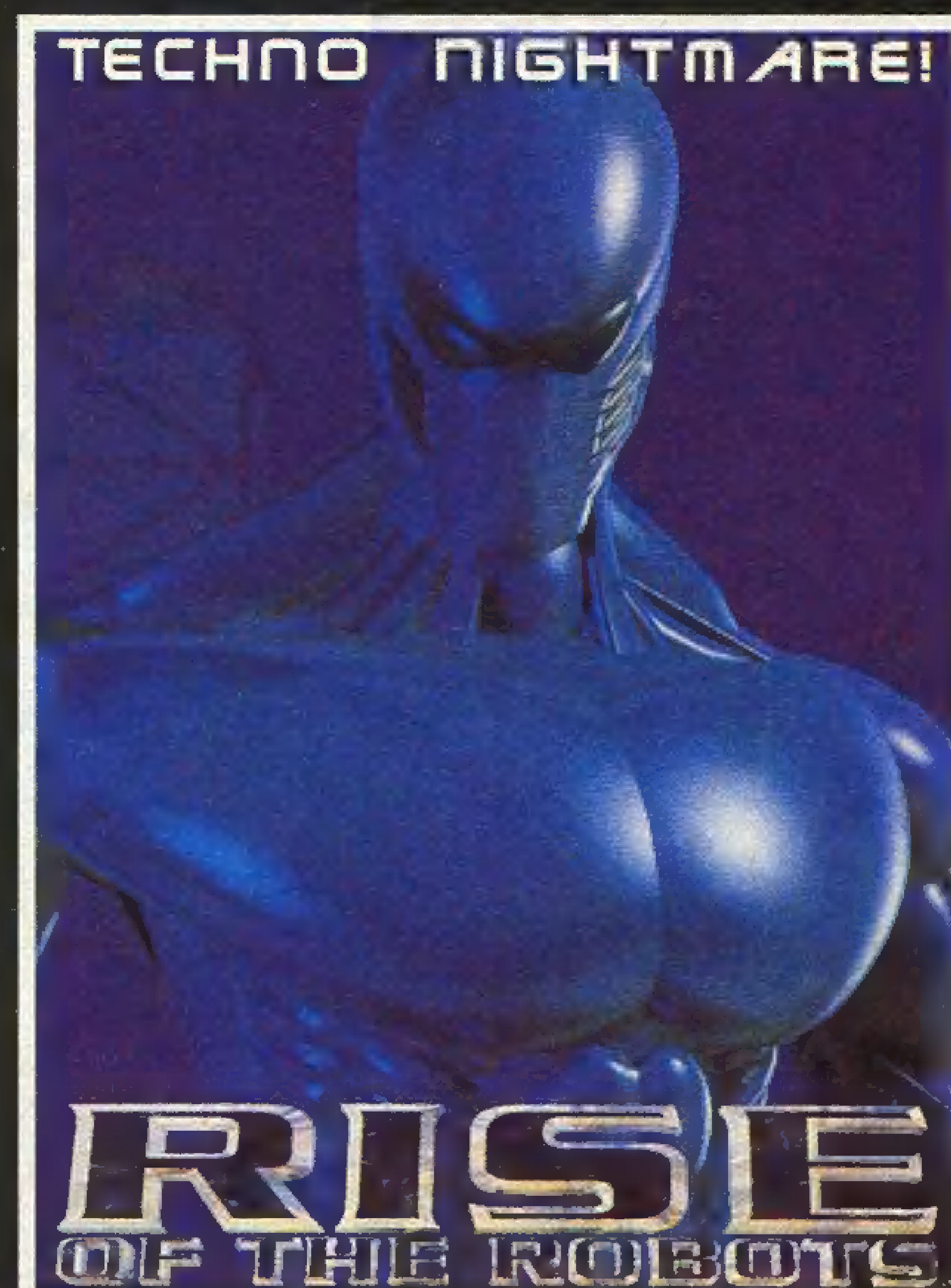


CYBERWAR
CSI Sales Curve Interactive

NAJWIĘKSZY PRZEBÓJ
RYNKU GIER 1994 ROKU.
4 CD-ROM!!!
INSTRUKCJA PO POLSKU.

RISE OF THE ROBOTS
TIME WARNER INTERACTIVE

FLAGOWY PRODUKT FIRMY
WARNER NA ROK 1994.
INSTRUKCJA PO POLSKU.



Niniejszym informujemy sklepy i hurtownie, że sprzedaż w/w produktów będzie rozpoczęta równocześnie z ich światową premierą (koniec listopada). Zamówienia przyjmuje dział dystrybucji Digital Multimedia Group W-wa Al. Jerozolimskie 2 (sprzedaż według kolejności zamówień).

Jednocześnie DMG informuje, że zgodnie z Art. 50 pkt. 3 i 116 pkt. 3 Ustawy Prawo Autorskie, kto wprowadza do obrotu w/w produkty nie pochodzące od DMG, podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do 5 lat oraz odpowiedzialności cywilnej.

600 TYTUŁÓW
POLSKIE OPISY
PC/AMIGA/COMMODORE
200 POZYCJI CD-ROM !!!

NAJWIĘKSZY SKLEP GIER

CMR DIGITAL, W-WA, AL. JEROZOLIMSKIE 2, TEL. 27-87-73

przejrzałeś na oczy ?



przesłysz na uchi...

Karta **Sound Vision 16 Gold** to w pełni 16-bitowa karta dźwiękowa zapewniającą dźwięk o jakości odtwarzanego z CD. Można ją rozszerzyć o "Wave Table"-syntezator zawierający aż 27[illegible] instrumentów . Pełna kompatybilność z SOUND BLASTER PRO.

-YAMAHA YFM 262 FM,8-bit/ 16-bit
-stereo/ mono nagrywanie-odtważanie
-SONY, PANASONIC, MITSUMI interface
-wzmacniacz 2x4W.Oprogramowanie:Audio Recorder,Mixer,Extended Recorder,Audio Clip Library,Talking Calculator,Clock,Timer.

Karta **Sound Vision 8** jest tanią ofertą dla miłośników gier i osób stawiających pierwsze kroki w multimediach. Zapewnia doskonałą jakość dźwięku.100% kompatybilności z SOUND BLASTER i ADLIB. Dodatkowo para głośników w każdym zestawie!

-11 głosowy syntezator "YAMAHA"
-sampling 4Khz-44,1Khz, UART MIDI
-wzmacniacz 2x2 W, joystick port
-oprogramowanie: CD Studio, PC Organ, Media Karaoke,DOS & Windows software drivers.

Karta **Sound Vision AISP** jest najnowszym i najdoskonalszym produktem spośród oferowanych przez nas kart dźwiękowych. Umożliwia syntezę przestrzenną dzwięku gwarantującą jakość najlepszych cyfrowych odtwarzaczy CD.

-100% kompat. z SOUND BLASTER PRO
-kompresja i dekompresja w ADCPM
-20-głosowy syntezator YAMAHA YM262
-SONY,PANASONIC,MITSUMI interface
-opr.:Voyetra Multimedia, Monologue for Win.,HSCInteractive,VoiceRecognition.







*Ceny zawierają podatek VAT. Nie zawierają kosztów wysyłki.

UWAGA! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.

ZADZWOŃ LUB NAPISZ- ZAMÓWIONĄ KARTĘ OTRZYMASZ W CIĄGU 3 DNI!

tel.: (0-2) 720 20 32, (0-90) 21 73 18.
tel/fax: (0-22) 56 08 91, (0-22) 45 52 84.
tel/fax: (0-68) 27 07 05, (0-68) 26 56 72.

PRO AUDIO VISION

02-595 Warszawa, ul. Puławska 63/5.
05-090 Raszyn, ul. Mickiewicza 14.
65-001 Zielona Góra, ul. Kupiecka 28.